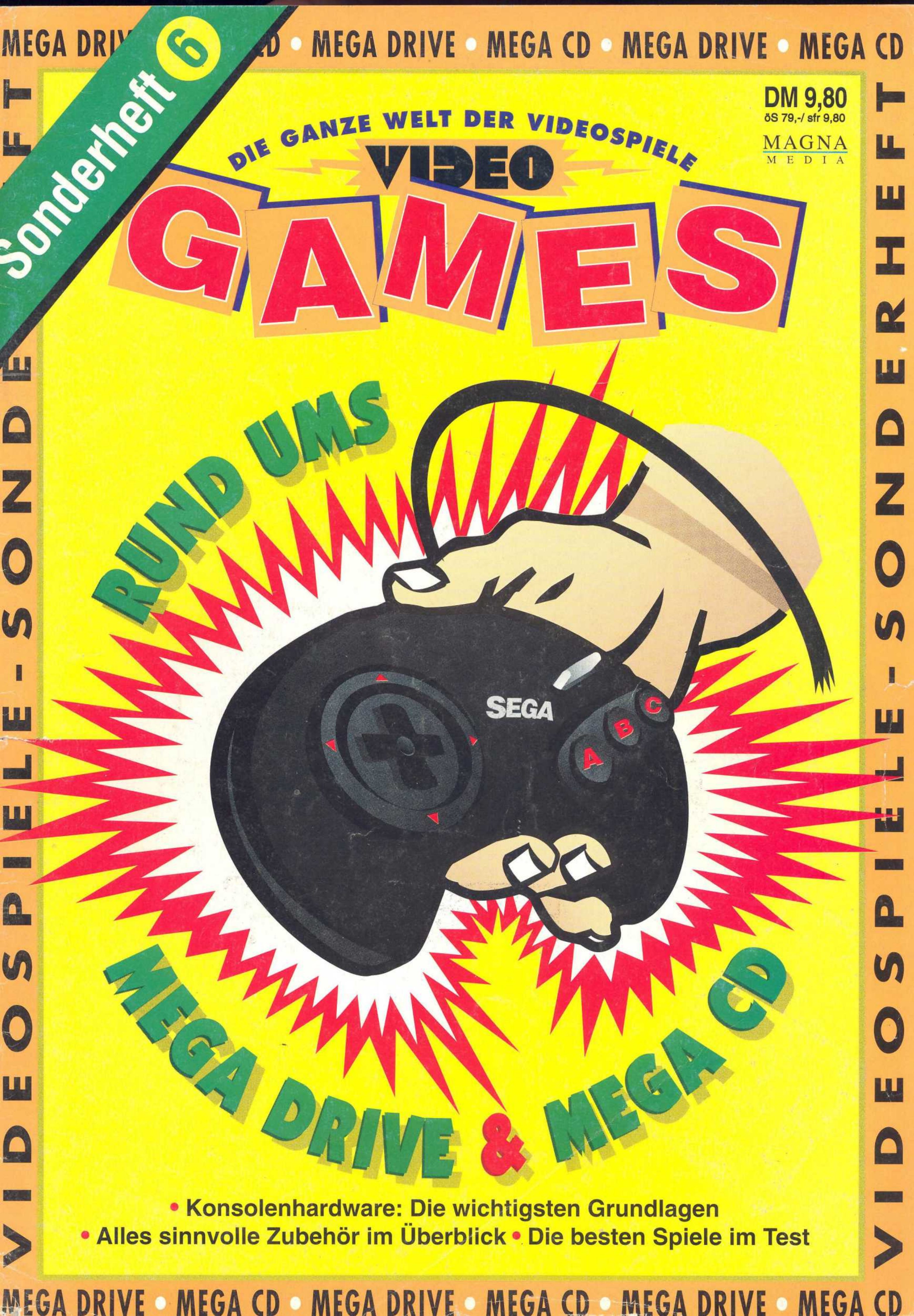

MEGA DRIVE • MEGA CD • MEGA DRIVE • MEGA CD • MEGA DRIVE • MEGA CD
Sonderheft 6
DM 9,80
öS 79,-/ sfr 9,80
MAGNA MEDIA
DIE GANZE WELT DER VIDEOSPIELE
VIDEO GAMES
RUND UMS
SEGA
A B C
MEGA DRIVE & MEGA CD
• Konsolenhardware: Die wichtigsten Grundlagen
• Alles sinnvolle Zubehör im Überblick • Die besten Spiele im Test
VIDEOSPIELE-SONDERHEFT
VIDEOSPIELE-SONDERHEFT
MEGA DRIVE • MEGA CD • MEGA DRIVE • MEGA CD • MEGA DRIVE • MEGA CD

nice price

GAME EXPRESS

fun & power

MEGA DRIVE

Titel	Preis
Fatal Fury 2	demn. erhält.
CD Rebel Assault	demn. erhält.
CD Mega Race	demn. erhält.
Dschungelbuch	demn. erhält.
Dragon	demn. erhält.
Addams Family us	99,-
Aladdin dt	69,-
Another World dt	49,-
Art of Fighting dt	109,-
Barkley's Shut up & Jam dt/us	89,-
Battleship us	99,-
Battletoads us	79,-
BOB us	29,-
Bubba'n Stix dt	109,-
Bubsy dt	49,-
Carmen San Diego us	9,-
Castlevania us "Bloody" dt	89,-/99,-
CD AX 101 jp	99,-
CD Batman Returns dt	69,-
CD College Football dt	89,-
CD Dark Wizard us	99,-
CD Dune dt	99,-
CD F-1 Heavenly S. jp	109,-
CD Ground Zero Texas dt	109,-
CD Indiana Jones dt	109,-
CD Lethal Enforcers us/dt	129,-/149,-
CD Lunar the Silverstar us	99,-
CD Mad Dog McGree us	99,-
CD Mansion us/dt	89,-/99,-
CD Microcosm dt	99,-
CD Monkey Island us	89,-
CD Mortal Kombat dt	99,-
CD NHL Hockey 94 dt/us	99,-
CD Prize Fighter dt	109,-
CD Pugsy us	79,-
CD Revenge of Ninja us	99,-
CD Rise of the Dragon us	109,-
CD Road Avenger dt	29,-
CD Slipheed dt	89,-
CD Son of Chuck Rock 2 dt	59,-
CD Sonic dt	79,-
CD SPIELE EINZELSTÜCKE ab	9,-
CD Terminator us/dt	59,-/109,-
CD Third World War us	119,-
CD Thunderhawk dt	99,-
CD Tom Cat Alley us	99,-
CD Wing Commander us	119,-
CD WWF Steel Cage dt	99,-
Champions W. Class Soccer dt	99,-
Columns 3 us	99,-
Cool Spot dt	99,-
Desert Strike	79,-
Dragon's Fury dt	49,-
Dragon's Revenge dt	99,-
EINZELSTÜCKE ab	9,-
Eternal Champions dt	119,-
European Club Soccer dt	49,-
F-117 Night Storm us/dt	99,-/119,-
F-15 Strike Eagle us/dt	79,-/10[illegible]
Fatal Fury dt	[illegible]
FIFA International Socc[illegible]	[illegible]
Flashback dt	[illegible]
Formula One dt/[illegible]	[illegible]
Gainground [illegible]	[illegible]
Gaiares u[illegible]	[illegible]
Gaunt[illegible]	[illegible]
Gene[illegible]	[illegible]
Global [illegible]	[illegible]
Gunship [illegible]	[illegible]
Gunstar He[illegible]	[illegible]
Hardball 3 a[illegible]	[illegible]
Jewel Master [illegible]	[illegible]
Joe & Mac us	99,-
John Madden 94 dt	119,-
Jungle Strike dt	109,-
Jurassic Park us	89,-
Landstalker us/dt	109,-/119,-
Lethal Enforcers dt/us	139,-/149,-
Lost Vikings us/dt	89,-/99,-
Mario Andretti dt	99,-
Mega Turrican us	99,-
Micro Machines dt	89,-
Mig-29 dt	89,-
Mortal Kombat us/dt	99,-
Mutant League Hockey dt	109,-
NBA Jam dt/us	119,-/109,-
NHL-Hockey 94 dt	109,-
Ottifants dt	89,-
PGA Tour European Tour dt	99,-
PGA Tour Golf 2 us	79,-
Pink Panther dt	99,-
Pirates Gold us	89,-
Prince of Persia us/dt	79,-/109,-
Pro Striker Soccer inkl. 4-Sp. Adap.	139,-
Ren & Stimpy Show dt	99,-
Road Rash dt	39,-
Robocop 3 dt	109,-
Robocop vs Terminator dt	49,-
Rocket Knight Adventure dt	99,-
Sensible Soccer dt	99,-
Shadow of the Beast 2 dt	19,-
Shadow Run us	119,-
Shinobi 3 us/dt	99,-
Side Pocket jp	79,-
Skitchin dt/us	99,-/59,-
Sonic 2 dt	59,-
Sonic 3 dt/jp-PAL	129,-/79,-
Sonic Spinball dt	99,-
Speedball 2 dt	39,-
Spiderman X-man us	69,-
Splatterhouse 3	119,-
Streetfighter 2 Turbo dt/jp-PAL, engl. Texte	129,-/49,-
Streets of Rage 3 jp	109,-
Sub Terrania us/dt	99,-
Summer Challenge dt	39,-
Sunset Riders dt	89,-
Super Streetfighter 2 us	159,-
Tazmania	29,-
Technoclash us	49,-
Tiny Toons dt	89,-
Toe Jam & Earl 2 dt	109,-
Treasure Land Mc Donalds dt/jp	99,-/39,-
Turtles Tournament Fighters dt	119,-
Two Tribes Populous 2 dt	99,-
Ultimate Quix us	9,-
Ultimate Soccer dt	49,-
Virtual Racing dt/jp-PAL engl. Texte	169.-/129,-
Winter Challenge dt	39,-
Winter Olympics dt	99,-
World Cup USA dt	109,-
WWF Royale Rumble dt	119,-
Young Indiana Jones us	99,-
Zombies ate my Neighbours us/dt	59,-/79,-
[illegible]pieler-Adapter SEGA/EA	49,-/59,-
[illegible]tton Pad dt	39,-
[illegible] Replay Pro dt	89,-
[illegible]r us	169,-
[illegible] inkl. Spiele	529,-
[illegible]hne Spiele	499,-
[illegible]er	99,-
[illegible]stick Fighter	79,-
[illegible] jp	19,-
[illegible]0Hz us/dt	39,-
[illegible]rs Gun	39,-
[illegible]/2 Pads/Sonic 2	249,-
Megadrive II Grundgerät	199,-
Multi Mega dt	869,-
Programmierb. 6-Button Pad	39,-
RGB-Kabel MD 1 und 2	29,-
Umbau 50/60Hz/Zeichensatz	49,-
Verlängerungskabel	39,-

3DO

Titel	Preis
3DO us/2 CD/220V	999,-
Microcosm	demn. erhält.
Mega Race	demn. erhält.
Shock Wave	demn. erhält.
Road Rash 2	demn. erhält.
Demolition Man	demn. erhält.
Another World us	99,-
Dr. Hauser us	119,-
Dragons Lair us	99,-
Fire Ball us	119,-
John Madden 94 us	89,-
Jurassic Park us	109,-
Lemmings us	89,-
Mad Dog McGree us	109,-
Monster Manor us	99,-
Night Trap us	99,-
Sewer Shark	109,-
Super Wing Commander us	109,-
The Horde us	119,-
Total Eclypse us	109,-
Twisted us	109,-
Ultraman jp	199,-
Control Pad 3DO	89,-
Umbau RGB/220V taugl.	199,-
Lasergun us	59,-

SUPER NES

Titel	Preis
Lord of the Rings	demn. erhält.
Desert Fighter	demn. erhält.
Slam Masters	demn. erhält.
Dragon	demn. erhält.
FX-Trax us	demn. erhält.
Impossible Mission	demn. erhält.
Ultimate Fighter	demn. erhält.
Super GAMEBOY Adapter	demn. erhält.
7th Saga us	129,-
Actraiser 2 us	119,-
Aladdin dt/us	119,-/69,-
Alien vs Predator dt	119,-
Art of Fighting dt	129,-
Asterix dt	49,-
Astro Gogo jp	119,-
Battlecars us	109,-
Battleship us/dt	119,-/129,-
Beauty & the Beast dt	99,-
Bill Walsh College Football us	59,-
Blues Brothers jp	29,-
Boxing Legends of the Ring us	39,-
Bugs Bunny dt	129,-
Capcom MVP Football us	119,-
Castle Wolfenstein	129,-
Champion World Class Soccer dt	109,-
Chester Cheetah 2 us	89,-
Choplifter 3 us	99,-
Clay Fighter us	129,-
Claymates us	119,-
Cool Spot us/dt	109,-/119,-
Desert Strike us/dt	79,-/99,-
Dr. Franken us	99,-
Dschungelbuch dt	129,-
EINZELSTÜCKE ab	19,-
Empire strikes back dt	119,-
Equinox dt	99,-
Eye of the Beholder us	129,-
F-Zero dt	59,-
Fatal Fury 2 us	129,-
Fatal Fury us	39,-
FIFA Soccer dt	109,-
Final Fantasy 2 us	129,-
Final Fight 2 dt	109,-
Flashback dt	89,-
Flintstones us/dt	59,-/89,-
Goof Troop us/dt	99,-
GP-1 Motorcycle dt	109,-
Joe & Mac 3 us/jp	99,-
Joe & Mac us	29,-
John Madden 94 us/dt	119,-/129,-
Jurassic Park dt	119,-
King Arthurs World dt	69,-
Kings of Dragon us	129,-
Knight's of the Round us/dt	129,-/109,-
Legend us	109,-
Lethal Enforcers inkl. Gun us/dt	159,-
Liberty or Death us	139,-
Lock On us	29,-
Lost Vikings us/dt	99,-/109,-
Lufia us	129,-
Mario Allstars dt	89,-
Mario's Time Machine dt	119,-
Mechwarrior dt	129,-
Mega Man Soccer us	99,-
Mega Man X dt	109,-
Metal Marines dt	129,-
Mickey's Ultimate Challenge us	69,-
Might & Magic II us	129,-
Mortal Kombat dt	69,-
Mr. Nutz dt	99,-
Mystical Ninja dt/us	119,-/59,-
Mystical Quest dt/us	79,-/49,-
NBA Jam dt/us	129,-
NBA Showdown us	129,-
NHL Hockey 94 dt	99,-
Nigel Mansel us/dt	99,-/119,-
Ninja Warriors us	129,-
Outlander us	19,-
Pac Attack us/dt	89,-/119,-
Paladins Quest us	119,-
Pinball Dreams us	99,-
Pirates of the Darkwater dt	129,-
Plok dt	89,-
Pocky & Rocky us/dt	69,-/129,-
Pop'n Twinbee jp	19,-
Populous II dt	119,-
Ren & Stimpy Show us	109,-
Robocop vs Terminator us	119,-
Rock'n Roll Racing dt	119,-
Rocky Rodent us	29,-
Run Saber dt	109,-
Schlümpfe dt	109,-
Secret of Mana us/dt	129,-/109,-
Sensible Soccer dt	109,-
Shadow Run dt/us	119,-/109,-
Shanghai 2 us (Brettspiel)	79,-
Side Pocket us	109,-
Skyblazer dt	109,-
Space Ace dt	109,-
Stanley Cup Hockey us	99,-
Star Trek 'Next Generation' us	119,-
Star Wing dt	69,-
Streetfighter II Turbo dt/us	119,-/49,-
Striker dt	69,-
Stunt Race FX	109,-
Sunset Riders dt	129,-
Super Air Driver dt/jp	99,-/29,-
Super Battletoads us	29,-
Super Bomberman dt	99,-
Super Bomberman us/4-Player Adap.	139,-
Super Conflict dt	119,-
Super Formation Soccer 2 jp	29,-
Super Hockey dt	109,-
Super Metroid us/dt	129,-/109,-
Super Offroad the Baja us	39,-
Super Pinball 'Behind the Mask' jp	119,-
Super Slapshot us	29,-
Super Streetfighter 2 us	159,-
Super Turrican dt	119,-
T2-The Arcade Game us/dt	69,-/99,-
Tazmania us	29,-
Tetris II Limited Ed./Tetris III	169,-/139,-
Top Gear II	109,-
Tuff E Nuff us	39,-
Turn & Burn us	59,-
Turtles Tournament Fighters dt	129,-
Ultima us	129,-
Utopia dt	119,-
Virtual Soccer dt	89,-
Winter Olympics dt	119,-
Wizardy 5 us	129,-
Wordtris us	19,-
World Cup Striker dt	119,-
World Cup USA 94 dt	119,-
WWF Royale Rumble dt	129,-
X-Kaliber us	99,-
Yogi Bear dt	109,-
Young Merlin dt/us	139,-/79,-
6-Spieler Adapter	59,-
60Hz Adapter NTSC (Nur 1 Stecker)	39,-
ASCII-Pad dt/us	49,-
Action Replay 2 50/60Hz	99,-
Dual Turbo Remote Pad nur us	99,-
Lethal Enforcers Pistole	39,-
Programmierb. Universal Adap., 100% Kompatibel	59,-
RGB-Kabel us/dt	29,-/39,-
SNES Powerstation	189,-
SNES 3-Set	299,-
SNES US 1Pad/RGB-Kabel/220V	249,-
Super-4 Pad dt	19,-
UMBAU: SNES 50/60Hz/Schacht	79,-
Universal Adapter FX-Chip taugl.	9,-
Verlängerungskabel	19,-

JAGUAR

Titel	Preis
Jaguar us/RGB-Kabel/220V/Spiele	599,-
Alien vs Predator	demn. erhält.
Club Drive 'Checkered Flag'	demn. erhält.
Dino Dudes	99,-
Galaxy	99,-
Raiden	99,-
Tempest 2000	109,-
Castle Wolfenstein	119,-
RGB-Kabel	49,-
Video SVHS Kabel	49,-
PAD	69,-

SONSTIGES

Titel	Preis
Manga Videos ab	39,-
Gameboy ohne Spiel	79,-
Gameboy Spiele ab	19,-
NES Spiele ab	19,-
US/JP Magazine (EGM/Gamefan) ab	8,-
FM-Town Marty Drive Spiele ab	129,-
CD-32 Spiele ab	29,-
NEO-GEO Spiele ab	79,-
T-Shirts ab	19,-
NBA-Zubeh. (Streetball/Bälle, etc.) ab	19,-

[TE]L 089/5438088

GAMETRON GmbH, Häberlstraße 26, 80337 München

Öffnungszeiten: Mo - Sa, 10 bis 20 Uhr, Fax 089/534254

AN- UND VERKAUF GEBRAUCHTER SPIELE, Gebraucht-Spiele-Zentrale 089/534115

Versandkosten DM 8,- zzgl. Nachnahme, ab DM 250,- frei, Lieferung ins Ausland nur gegen Vorkasse. Auskunft über Neuheiten und weitere Angebote telefonisch. Auch Ladenverkauf! Händleranfragen erwünscht. Nur solange Vorrat reicht. Umtausch, Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.

Pling...SEEGAA

Gute fünf Jahre schon erfreut das Mega Drive (2 1/2 Jahre das Mega CD) die jeweiligen Besitzer auf unserem Planeten. Die von einem Amerikaner gegründete Firma setzte mit zielstrebiger Hartnäckigkeit ihren Zeitvorsprung als erster Anbieter eines 16-Bit-Systems in Verkaufserfolge in den USA und Europa um (in Japan hingegen ist Sega immer der kleine David geblieben). Das Mega Drive konnte den 16-Bit-Markt fast zwei Jahre ohne Super Nintendo bearbeiten, da sich "Big N" als damaliger Marktführer einerseits unverwundbar und von Sega nicht bedroht fühlte und andererseits den Boom des 8-Bit-NES-Geräts nicht abrupt unterbrechen wollte.

Da jede Hardware aber mit den angebotenen Spielen steht und fällt, waren zunächst gute Programmierer gefragt. Vielen guten Softwarehäusern waren entweder direkt die Hände gebunden, da es ihnen per Nintendo-Lizenzabkommen untersagt war, vor Ablauf einer Sperrfrist ein Spiel auch auf dem Mega Drive herauszubringen oder indirekt, da viele Firmen derzeit fast ihren gesamten Umsatz mit Nintendo-Spielen erzielten und den Goliath der Branche nicht verärgern wollten, indem sie auch den Gegner mit guten Spielen belieferten.

Sega hatte es wirklich nicht leicht, sich bei Nintendos Übermacht auf dem Markt zu etablieren. Mit Sonic landeten sie ihren ersten großen Hit, der sich als "das" Zugpferd beim Verkauf des Genesis in Amerika und Mega Drive in Europa herausstellte. Mittlerweile ist es friedlicher auf dem Markt geworden, die meisten Firmen produzieren inzwischen Spiele für beide 16-Bit-Systeme. Das Mega Drive hat durch einen gigantischen Marketingfeldzug in Amerika die Nase vorne (ca. 60% Marktanteil), während das Super Nintendo in Deutschland führt (mit ca. 70%).

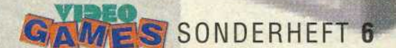
Was die Spiele angeht, so sind über die Jahre hinweg viele gute und sehr gute Titel erschienen, von denen die meisten auch in diesem Heft vorgestellt werden. Ein CD-Game und acht Mega-Drive-Module sind wahre Meisterwerke, die man gespielt haben muß. Diese wurden mit 90% und mehr bewertet (gegenüber 16 SNES-Titeln).

74 Spiele, die 80% und mehr auf der Wertungsskala erhielten, haben immer noch das geniale Etwas; deren Kauf wird niemand bereuen (beim SNES sind es 56 Spiele).

Außerdem gewähren wir in diesem Sonderheft zu Segas-Flaggschiff einen interessanten Überblick über sinnvolles und nutzloses Zubehör und vermitteln Wissenswertes über die Hardware, die in Eurer Lieblingskonsole steckt.

Wer Monat für Monat über die Neuheiten in der Szene auf dem laufenden gehalten werden will, der kaufe sich bitte unser aktuelles Stammheft. Die VIDEO GAMES erscheint immer gegen Ende des Monats, kostet Fünfmarkachtzig und ist unangefochtener Marktführer in Deutschland (das mußte einfach mal gesagt werden).

Euer besonderes VG-Expertenteam:
Wolfi, Robzäng, J.A.N., Replay-Ralf, Teddy, Döaak und Hartmudo (im Hintergrund)





Mowgli vs. Wildschwein! Who'll win?

30

Ryu schleudert seinen mächtigen Red Fireball gegen den "musikalischen" DeeJay

Spiele

ADVENTURE

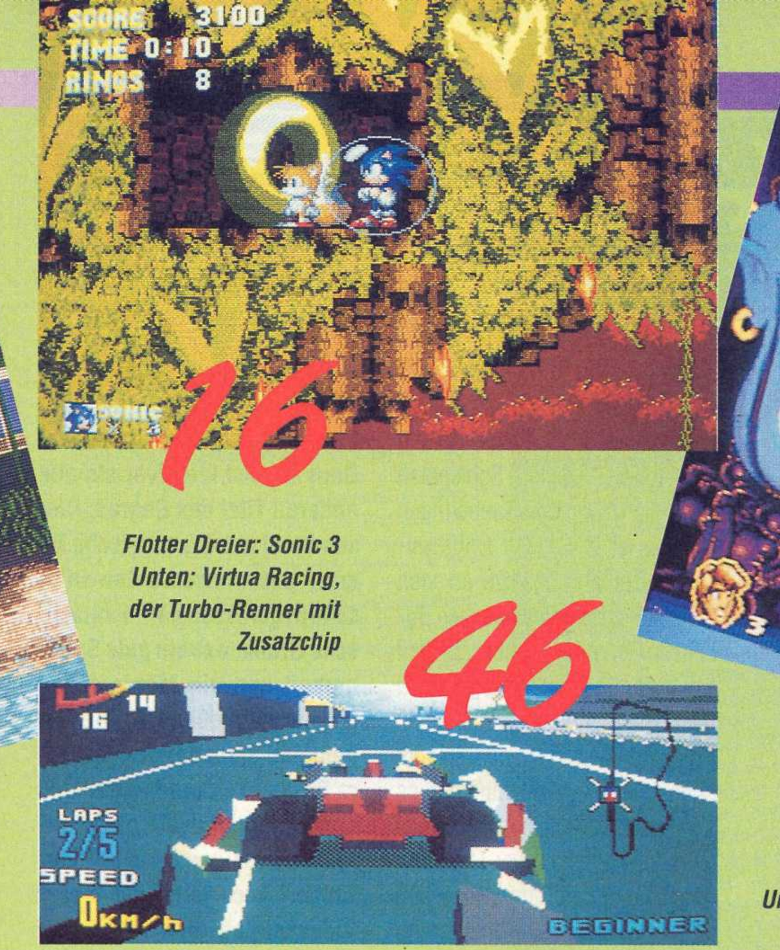
BEAT'EM UP

JUMP'N'RUN

MEGA CD

ROLLENSPIEL

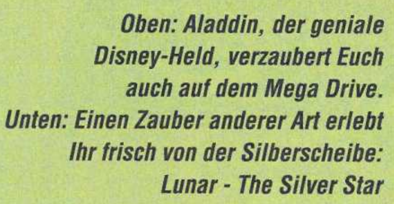
SHOOT'EM UP



16

Flotter Dreier: Sonic 3
Unten: Virtua Racing, der Turbo-Renner mit Zusatzchip

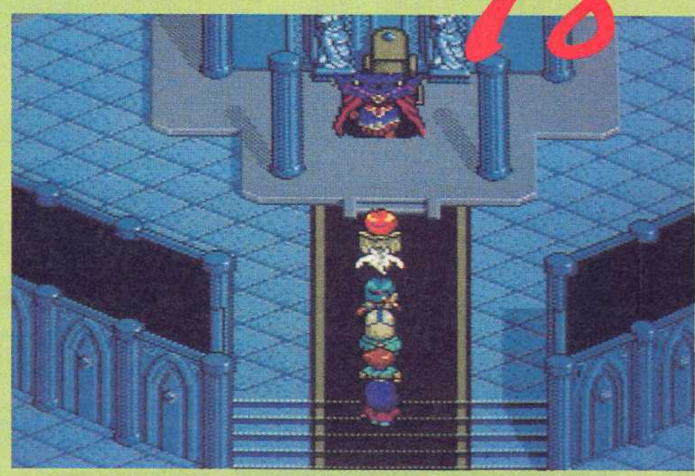
46



6

Oben: Aladdin, der geniale Disney-Held, verzaubert Euch auch auf dem Mega Drive.
Unten: Einen Zauber anderer Art erlebt Ihr frisch von der Silberscheibe: Lunar - The Silver Star

78



SPORT

STRATEGIE

Hardware

EINLEITUNG

Zubehör

Rubriken



Der helle Wahnsinn

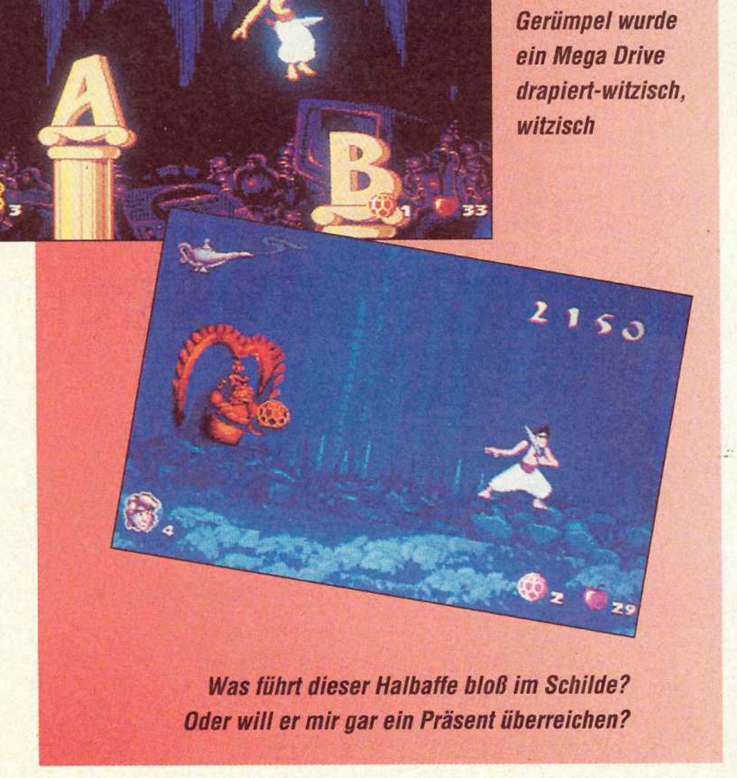


Aladdin



Auch Kamele sollten alle zwei Jahre bei einem Optiker vorbeischauen. Sogar Glubschaugen sind heilbar.

Arghhihi! Selbst wenn es Schwierigkeiten gibt, vergeht Euch bei Aladdin das Lachen nicht



Buchstaben auf dorischen Säulen und mitten ins Gerümpel wurde ein Mega Drive drapiert-witzisch, witzisch

Was führt dieser Halbaffe bloß im Schilde? Oder will er mir gar ein Präsent überreichen?

Dank der Disney-Zeichner kamen wir in den Genuß eines tollen Films, der ein noch tolleres Spiel im Schlepptau nach sich zog: Der Saubermann Aladdin ist in Sachen Prinzessinen-aufreißen, Schätze an sich reißen und morgenländischen Buben die Ohren langziehen, auf dem MD reichlich beschäftigt. Dazu führt der jugendliche Araber einen Dolch im Gewande, den er aber nicht immer zücken muß, da es sich auch mit Obst, dem Mageninhalt von Kamelen oder Ölfunzeln ganz gut Rambazamba machen läßt. Nach einer Feindberührung schwindet etwas von Eurer Lebensenergie; grafisch schön dargestellt in Form einer Rauchfahne, die Eure Lebensenergielampe verläßt. Kleine wie große Grafikgags geben sich fortwährend die Klinke in die Hand: Einem Eurer Feinde rutscht die Pluderhose während dem Kampf von der Hüfte, ein anderer von Jaffars Gehilfen kommt mit schmerzverzerrter Miene auf Euch zugelaufen, da er gerade barfuß über glühende Kohlen gelaufen ist. Obwohl sich das Spielprinzip in jedem der 10 poppigen Level kaum ändert, mit Ausnahme der Hochgeschwindigkeits-Stage, wo Ihr einen fliegenden Teppich steuert, kommt nie Langeweile auf. Als Extras sammelt Ihr edle Steine auf, die beim Straßenhändler für zusätzliche Leben und Continues verschachert werden können. Andere Gegenstände verschaffen Euch in Form eines Spielautomats Zugang zur Zwischenlevel-Bonusrunde, bzw. zum Bonuslevel.



Um die Katze gleich aus dem Sack zu lassen: Aladdin ist in meinen Augen das beste Mega Drive-Jump'n'Run überhaupt. Es sieht besser aus, hat mehr Gags und ist kreativer als alle anderen Titel des Genres. Dieses Spiel hat das magische Etwas, das einen an den Bildschirm gefesselt hält. Fantastische Grafik, extrem gute Spielbarkeit und ein Mördersound tragen maßgebend zu diesem genialen Spiel bei. Der wackere Recke aus dem Morgenland zieht jung und alt gleichermaßen in seinen Bann und verzaubert auch jene, die bisher Videospielen eher abneigend gegenüber standen. Da zehn Level nicht gerade üppig sind für ein derart wegweisendes Spiel, haben die Programmierer auf ein Paßwortsystem verzichtet, um den Spielspaß zeitlich in die Länge zu ziehen. Das ist der einzige Lowdown bei diesem Meisterwerk. Mittlerweile ist das Debug-Menü aber schon geknackt und mit dem passenden Cheat kann so die Visage des Hauptprogrammierers David Perry aufgerufen werden, der einen dann nach seinen Wünschen befragt. ***ds***

System: Mega Drive
Spieletyp: Action-Jump'n'Run
Hersteller: Sega
Testversion von: Sega
Anzahl der Spieler: 1
Features: Continue
Schwierigkeitsgrad: 2 bis 9
Preis: ca. 120 Mark

Grafik: 91%
Musik: 86%
Soundeffekt: 78%

Spielspaß 94%

Redaktionswertung

SCHNELL, SCHNELLER, THEO KRANZ VERSAND

Alle Spiele dt. Version.
Alle original Sega Artikel 1 Jahr Garantie!
Nutzen Sie unseren Vorbestell-Service.

MEGA DRIVE:

Multi Mega (Lim. Edition 1 Jahr Garantie) 979.-
Mega Drive ohne Spiel ... 189.-
Action Replay 2 Pro ... 99.-
6 Button Controller ... 39.-
6 Button Infrarot (2 Pads) ... 89.-
RGB Kabel (angeben ob für MD 2 od. 1) ... 29.-
Andretti Racing ... 109.-
Art of Fighting ... 109.-
Bubba n' Sticks LA ... 109.-
Champ. World Class Soccer ... 109.-
Cool Spot Summer Pack ... 89.-
(mit T-Shirt und Brille)
Dragon/Bruce Lee (Juli) ... 109.-
Dschungelbuch ... 109.-
Dune 2 ... 119.-
Fifa Soccer ... 109.-
Incredible Hulk ... 119.-
Itchy & Scratchy ... 119.-
Joe & Mac ... 99.-
Landstalker (dt. Texte) ... 119.-
Lost Vikings ... 109.-
Marko's Magic Football ... 119.-
Mc Donalds Treasure Land ... 99.-
NBA Jam ... 119.-
NHL Hockey 94 ... 99.-
Pete Sampra's Tennis ... 109.-
Pink Panther ... 109.-
PGA Euro Tour Golf ... 99.-
RBI Baseball ... 114.-
Rock'n Roll Racing ... 99.-
Shadow Run ... 114.-
Simpsons Virtual Bart (Aug.) ... 109.-
Star Trek Next Gen. ... 139.-
Streets of Rage 3 ... 129.-
Sub Terrania ... 109.-
Virtua Racing ... 169.-
World Cup USA 94 ... 109.-
WWF Royal Rumble ... 119.-



Dune 2 119,-DM


Dschungelbuch 109,- DM

Tophits zu Knallerpreisen:

MEGA DRIVE:

Aladdin ... 89.-
Asterix ... 89.-
Castlevania ... 84.-
Chuck Rock 2 ... 79.-
Hyperdunk ... 89.-
James Pond 3 ... 89.-
Rocket Knight Adv. ... 69.-
Spiderman vs. Kingspin ... 69.-
Street Fighter II ... 99.-
The Ottifants ... 79.-
Tiny Toons ... 69.-
Toe Jam & Earl 2 ... 99.-
Virtual Pinball ... 89.-
Zombies ... 69.-

MASTER:

Alex Kidd in Shinobi World ... 39.-
Shinobi ... 39.-
The Cyber Shinobi ... 39.-
Wimbledon Tennis II ... 39.-
Palour Games ... 39.-

GAME GEAR:

Global Gladiators ... 39.-
Wimbledon Tennis ... 39.-
Super Off Road ... 39.-

nur solange Vorrat reicht.

Theo
KRANZ
VERSAND
& LADEN

Täglich Neuheiten

MEGA CD:



Mega CD II ohne Spiel ... 499.-
Mega CD Spielebuch ... 19.80
Battlecorps (Aug.) ... 119.-
Double Switch ... 109.-
Dragons Lair ... 99.-
Dune CD ... 109.-
Fifa Soccer CD ... 109.-
Ground Zero Texas ... 99.-
Heart of the Alien ... 109.-
Jurassic Park CD ... 89.-
Lunar Silverstar ... 119.-
Mega Race CD ... 99.-
Mystery Mansion ... 99.-
NHL Hockey 94 CD ... 99.-
Powermonger CD ... 119.-
Prize Fighter ... 119.-
Rock'n Roll Racing ... 109.-
Silpheed ... 89.-
Soul Star ... 119.-
Terminator ... 109.-
Thunderhawk ... 99.-
Tomcat Alley ... 89.-
WWF CD ... 109.-

MASTER:

Master System 1 (3-D Brille + 7 Spiele) ... 89.-
Donald Duck ... 39.-
Mickey Mouse 2 ... 39.-
Dragon/Bruce Lee ... 89.-
Ecco ... 79.-
Micro Machines ... 79.-
Sensible Soccer ... 79.-
Streets of Rage II ... 79.-
Ultimate Soccer ... 79.-
World Cup USA 94 ... 79.-

GAME GEAR:

Game Gear TV Set ... 289.-
Action Replay Pro ... 69.-
Battletoads ... 79.-
Dragon/Bruce Lee ... 89.-
Dschungelbuch ... 79.-
Itchy & Scratchy ... 89.-
Micro Machines ... 79.-
Marco's Magic Football ... 79.-
Power Strike II ... 74.-
Sonic Spinball ... 79.-
World Cup USA 94 ... 79.-


Soul Star (Juli) 119,-DM



Marko's Magic Football 119,-DM

FORDERN SIE UNSER KOSTENLOSES MAGAZIN GEGEN FRANKIERTEN (DM 3,-) UND ADRESSIERTEN RÜCKUMSCHLAG AN. VERSAND PER NN DM 8,-; BEI VORK (NUR EUROSCHECKS) DM 4,-; VERSAND UND LADEN; PREISIRRTÜMER, ÄNDERUNGEN VORBEHALTEN; UPS DM 10,-; Porto Ausland DM 18,- a.A. = AUF ANFRAGE (GENAUER ERSCHEINUNGSTERMIN STAND ZUM ZEITPUNKT DER DRUCKLEGUNG NICHT FEST.

Juliuspromenade 11 97070 Würzburg
Telefon 0931/ 57 16 01 oder 57 16 06

Hoppel-di-poppel

Tiny Toons



Alles dreht sich um das Langohr. Wer spielt denn mal mit mir?

Da hat doch glatt einer 'nen blauen Hasen zum Trocknen aufgehängt



Ihr denkt wohl, ich bin blöd. Bin ich aber nicht! Mich lockt keiner so schnell in die Stacheln.



Auf der Landkarte seht Ihr, wie weit Ihr es schon gebracht habt

Montana Max, der ewige Antagonist von Buster Bunny, befindet sich auf Schatzsuche. Von Rechts wegen steht ihm der Schatz aber überhaupt nicht zu. Unfein ist es außerdem, die anderen Toons gegen ihren Willen zur Bergung des Schatzes heranzuziehen. Ein klarer Fall für Buster, in dessen Rolle Ihr gerechtigkeitsversessene Videots natürlich sofort schlüpft. Neun Waldlevel wollen durchhoppelt sein, um erst mal Calamity Coyote und Taz zu retten. Nach all den Waldgeistern sieht sich Meister Lampe im nächsten Spielabschnitt, der Höhlenwelt, nun den Angriffen von Breitmaulfröschen und Fledermäusen ausgesetzt. Weiter geht es durch den Toon-Ozean, vorbei an durchgedrehten Krebsen, Haien und Wasserdrachen, zum Piratenschiff, wo der Schatz versteckt ist. Mad Max nimmt nun Babs als Geisel, obwohl man so was eigentlich nicht tut und verlangt den Schatz als Lösegeld. So geht die Hatz weiter, über den Eiskontinent bis zum merkwürdigen Land der antiken Fabriken, wo dann endlich Schluß ist. Allerorts lungern in den Leveln übrigens hasenlose Möhren rum, die auf hungrige Karnickelzähne warten. 50 dieser Vitaminspender bescheren Euch eine Spezialattacke in Form eines anderen Looney Toons. Sneezer, zum Beispiel kommt an einem Bund Luftballons herbeigeschwebt und niest alle Feinde vom Bildschirm.



Tiny Toons ist ein sehr geradliniges, klassisches Jump'n'Run, das vom Spielprinzip an die Mario-Spiele angelehnt wurde. Durch Draufspringen werden die meisten Feinde terminiert. Nach jedem geschafften Level rutscht man ein Stück weiter auf der Levelübersichtskarte, die ebenso an Mario erinnert. Die Langzeitmotivation stimmt auch wieder bei diesem Konami-Klassiker, da die vielen Level alle sehr lang und abwechslungsreich sind. Das Modul besticht durch einen wunderschön animierten Helden, urkomische Gegner, witzige Gags, wie z.B. Cola-Dosen als Stolpersteine im Wald, hirnlose Braunbären oder durch einen Roadrunner, der, falls mit der Trillerpfeife herbeizitiert, durch seinen Fahrtwind die Riege der Feinde durcheinanderwirbelt. Der Sound ist famos, nur die Hintergrundgrafiken lassen sehr zu wünschen übrig. Da bin ich zu verwöhnt von Mickey- und Donald-Spielen. Rücksetzpunkte in Leveln sind eine gute Erfindung, ärgerlicherweise in diesem Modul aber nicht vorhanden. *ds*

System: Mega Drive
Spieletyp: Jump'n'Run
Hersteller: Konami
Testversion von: Archiv
Anzahl der Spieler: 1
Features: Continue, Paßwort
Schwierigkeitsgrad: 7
Preis: ca. 120 Mark

Grafik: 68%
Musik: 80%
Soundeffekt: 63%

Spielspaß 86%

Redaktionswertung

VIDEO GAMES CLASSIC

Drakula-Dämmerung

Castlevania Next Generation

Mega-Drive-Besitzer, nicht nur in Transsylvanien, haben sich schon die Finger danach geleckt, daß Konami seine Renommierserie auch für Sega umsetzt. Gräfin Elizabeth Bartley hat ihren faltigen Hintern extra in das Heimatland des Blutsaugers bewegt, um dem Geist von Graf Drakula neues Leben einzuhauchen. Jetzt liegt es an John Morris, dem Enkel von Drakula-Jäger Quincy Morris und Eric Lecarde, dem Spuk, vorerst zumindest, ein Ende zu bereiten (wir wollen ja schließlich auch noch ein Sequel erleben). John für seinen Teil benützt zur Jagd quer durch die gruseligsten Ruinen Europas die altehrwürdige Castlevania-Peitsche. Wählt Ihr Eric als Eure Spielfigur, dürft Ihr erst mal den Gebrauch seines Speers üben, mit dem Ihr auch einen Supersprung vollführen könnt, der Euch oben aus dem Bildschirm rauskatapultiert. Laufen, Springen und Ducken können beide Helden gleichermaßen. Das übliche Spielprinzip von Jump'n'Run mit viel Hau-drauf-Action wurde ebenso beibehalten wie in etwa der Spielaufbau des schon mehr als zwei Jahre alten Super Nintendo-Castlevania 4. Lampen und Kerzen bergen wie immer eine ganze Reihe Extras, mit denen sich auch Eure Waffe aufrüsten läßt.



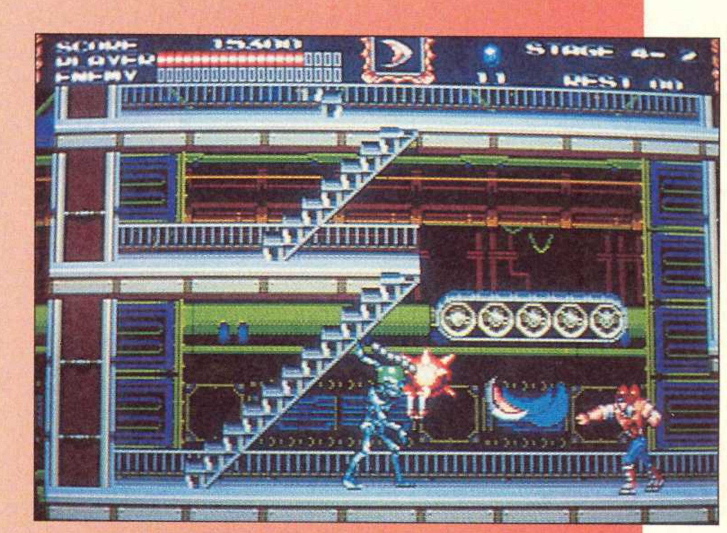
Castlevania Next Generation ist ein wahrer Augenschmaus auf dem Mega Drive. Konami hat sich wirklich noch selbst übertroffen bei dieser Umsetzung. Neben altbewährten Plattformszenerien finden sich auf diesem Modul viele geniale Grafikideen, die mit atmosphärischer Musik und gruseligen Soundeffekten hübsch untermalt wurden. Auf dem Schiefen Turm in Pisa z.B. tretet Ihr gegen einen Dämon an, oder an anderer Stelle seht Ihr Euch einem Gegner gegenüber, der nur aus Schrauben zusammengesetzt ist. Gerade die Endfeinde sind durchweg besonders witzig und gut animiert, was bei mir sehr viel zur Motivation beigetragen hat, alle Bösewichter in einem Mal Durchspielen zu Gesicht zu bekommen. Für eingefleischte Plattformjogger ist dies auch ohne Probleme möglich, nur gen Schluß zieht der Schwierigkeitsgrad an. Eine weitere Schwierigkeitsstufe hätte man für die Vielspieler schon springen lassen können. Ansonsten stimmt der Fun-Faktor beim Peitschenschwingen: Überragende Grafik, abwechslungsweise normales Seitenscrolling und selbständig scrollende Stages, Spielwitz wirklich zum Mitlachen und stimmungsvolle Musikuntermalung. Kaufichgleichheutenoch! *ds*

System: Mega Drive
Spieletyp: Action-Jump'n'Run
Hersteller: Konami
Testversion von: Archiv
Anzahl der Spieler: 1
Features: Continue, Paßwort
Schwierigkeitsgrad: 5
Preis: ca. 130 Mark

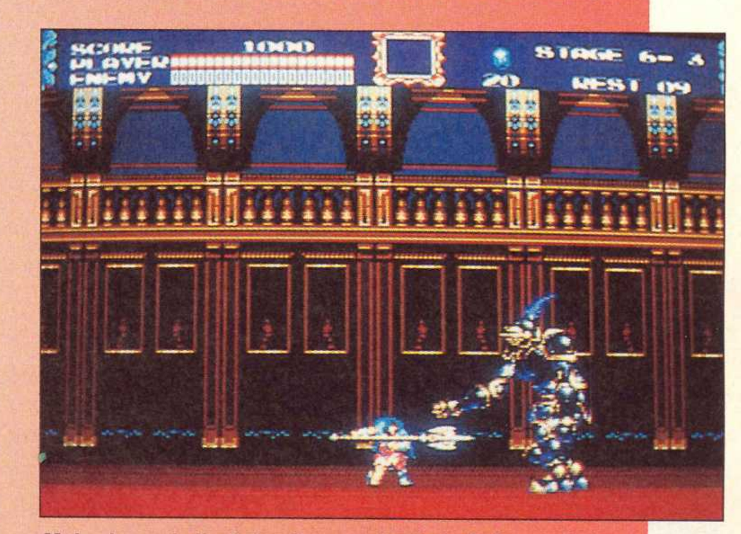
Grafik: 85%
Musik: 55%
Soundeffekt: 71%

Spielspaß 85%

Redaktionswertung



Hiermit lade ich dich, Gerippe, zu einer Runde Bumerang ein



Mal sehen, ob die Kniereflexe noch alle in Ordnung sind

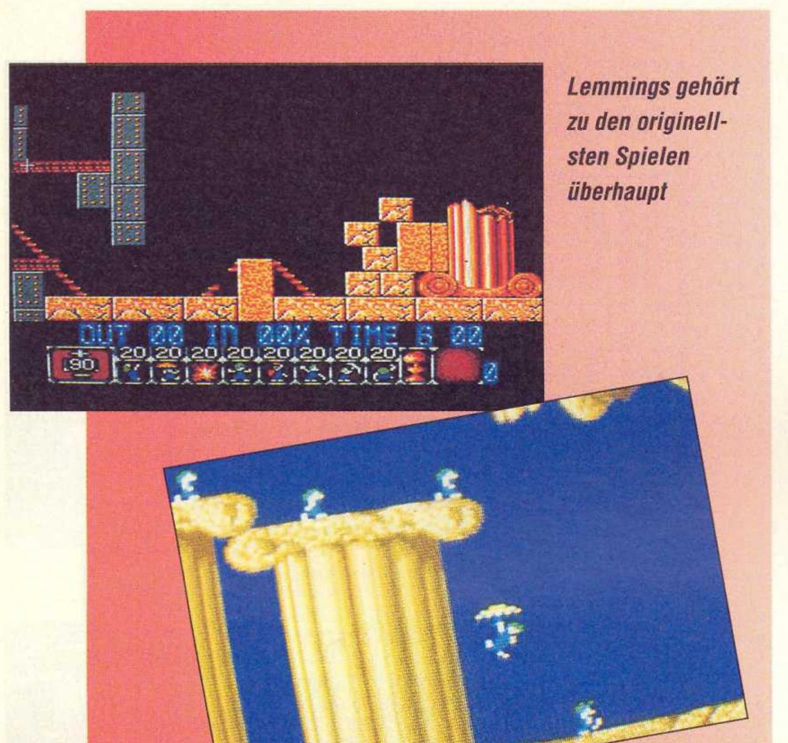


John Morris auf frischer Tat beim Schänden antiker Statuen



Suizidkommando

Lemmings



Lemmings gehört zu den originellsten Spielen überhaupt

Per Fallschirm bewahrt Ihr einige Nager vor dem sicheren Tod



Diese einmalig dummen, selbstzerstörenden Kreaturen gibt's wirklich



In den höheren Levels ist Hektik und Panik angesagt: da fehlt die Maus

Inzwischen tummeln sich die possierlichen Nager auf mehr als zwanzig Systemen (das Neo Geo zählt sich als eine der raren Ausnahmen). Wer von dem bahnbrechenden Spielprinzip noch nichts gehört hat, muß eigentlich hinter dem (Videospiel-)Jupiter leben.

Also: Der Lemming leidet von Natur aus an einem Mangel an Intelligenz. Deshalb rennt er auch blindlings in alle nur erdenklichen Gefahren, die das Bildschirmleben so bietet. Die Nager fallen mit einer vorher eingestellten Rate aus ihrem Bau und laufen geradewegs weiter, bis ein Hindernis sie zum Umkehren zwingt oder der plötzliche Tod sie ereilt.

Und das ist schnell passiert: Die Lemminge werden von Flammenwerfern gebruzzelt, ertrinken jämmerlich in Wasserlöchern oder fallen in Abgründe. Dem muß jedoch Abhilfe geschaffen werden! Ihr springt also in die Rolle des väterlichen Beschützers und koordiniert die Aktionen der Winzlinge. Dazu pickt Ihr auf der Menüleiste am unteren Bildschirmrand eine Aufgabe heraus, die Ihr durch Anklicken dem Lemming Eurer Wahl überträgt.

Ihr macht die Tierchen damit zu Kletterern, Fallschirmspringern, Stoppern oder Bombern. Letztere ereilt ein trauriges Schicksal: Da sie irgendwie nicht zum rettenden Ausgang geleitet werden können, explodieren sie binnen fünf Sekunden in einer Pixelwolke. Ein Level gilt als geschafft, wenn eine vorgegebene Anzahl Lemminge gerettet wurden.

Im Zweispieler-Mode splittet sich der Bildschirm und die Spieler treten gegeneinander an. Der, der die meisten Nager (auch die des Gegners) in sein Ziel retten kann, gewinnt.



Schade, daß die komplizierte 3-Knopf-Steuerung des Mega-Drives etwas am Spielspaß knabbert. *Lemmings* spielt sich immer noch am besten mit einer Maus. Um Euch nicht dauernd bei der Zuteilung der Aufgaben zu vertippen, müßt Ihr wohl oder übel auf Pause drücken, in Ruhe auswählen und das Spiel wieder starten. Von der Aufmachung her ist diese Fassung eindeutig eine von der lieblosen Sorte. Die neuen Levels sind nicht unbedingt eine Bereicherung, sondern eher ein Kompromiß: Da sie auf dem Mega-Drive in ihrer Ausdehnung deutlich beschränkt sind, wurden riesige Höhlen durch viel kleinere ersetzt. Trotz alledem: *Lemmings* ist und bleibt ein Kultspiel! Legt's Euch zu! ***rk***

Spieletyp: Geschicklichkeits-Denkspiel
Hersteller: Sunsoft
Testversion von: Archiv
Anzahl der Spieler: 1-2
Features: Paßwort, Levelanwahl
Schwierigkeitsgrad: 6
Preis: ca. 100 Mark

Grafik: 74%
Musik: 65%
Soundeffekt: 50%
Spielspaß 85%

Redaktionswertung



Feuer frei

Gunstar Heroes

Sega selbst konnte der Ballerspiel-Dürre nicht mehr zusehen und zaubert einen knallharten Actiontitel aus dem Hut. In *Gunstar Heroes* helft Ihr alleine oder im Team einem Professor seine entwendeten Edelklunkerchen wieder zu beschaffen. Die Edelsteine befinden sich in den Klauen diverser Wächter, die Ihr nach erfolgreichen Meistern von vier anwählbaren Levels vor die Zieloptik Eurer Knarre bekommt. Um den Schergen der Unterwelt Saures zu geben, wählt Ihr zu Beginn Euer Waffenarsenal aus. Hier stehen Euch acht verschiedene Kombinationen zur Verfügung. Während Euch die Kugeln um die Ohren pfeifen, könnt Ihr per Knopfdruck zwischen zwei Waffensystemen wählen, die zusätzlich durch Aufnahme von Extrasymbolen beliebig oft gewechselt werden können. So ausgerüstet, stürzt Ihr Euch mittels Inline-Skates auf feindreiche Höhlengebiete oder infiltriert eine vertikal scrollende Raketenbasis. Ihr könnt Euch aber auch nach den "Mensch ärgere Dich nicht" durch einen Level würfeln. Dabei seht Ihr Euren Helden auf einem Spielbrett, dessen Felder aus 'Boss', Extras', 'Fight' und Ähnlichem bestehen. Marschiert Ihr erfolgreich durch einen Level und haut den äußerst widerspenstigen und sich zigmal verwandelten Stage-Bossen eine vor den Latz, geben diese unter lautem Wehklagen die Diamanten und Rubine preis. Wenn die Söldner alle Stages absolvieren, schnappen sich die Halunken die Tochter des Professors, und die feindliche Macht fordert Euch zum alles entscheidenden Duell heraus.

System: Mega Drive
Spieletyp: Action-Shooting
Hersteller: Sega
Testversion von: Sega
Anzahl der Spieler: 1-2
Features: Continue, Auswahlmenü
Schwierigkeitsgrad: 4 bis 6
Preis: ca. 120 Mark

Grafik: 81%
Musik: 68%
Soundeffekt: 72%

Spielspaß 85%

Redaktionswertung



Am Anfang war ich skeptisch, was sich hinter dem Namen *Gunstar Heroes* verbirgt. Bereits nach kurzer Spielzeit jedoch wurde ich positiv überrascht. Obwohl permanent Dutzende von Galgenvögeln um Euch herumturnen, trübt kein Flackern und Ruckeln das Auge. Der Sound dröhnt fetzig und untermalt das Geschehen tatkräftig. Allein das pure Geballere macht schon einen Heidenspaß. Der amüsante Zweispielermodus setzt dem Ganzen noch die Krone auf. Überhaupt strotzt *Gunstar Heroes* nur so vor Einfällen. Jeder Endgegner wartet mit bis zu fünfzehn verschiedenen Taktiken auf. Ihr könnt Euch Flugobjekte aus der Luft krallen und Euren Widersacher an die Birne werfen. Ihr bekommt ein Super-Action-Spiel geboten, das Euch einiges an Joypad-Geschick abverlangen wird. Die Entwickler von *Gunstar Heroes* planen nicht einen zweiten Teil auf dem MD herauszubringen. Möglich ist aber eine verbesserte Mega-32-Version. ***ws***

Hier darf geballert werden was die Laserwumme aushält

Alle Endgegner präsentieren sich sehr trickreich

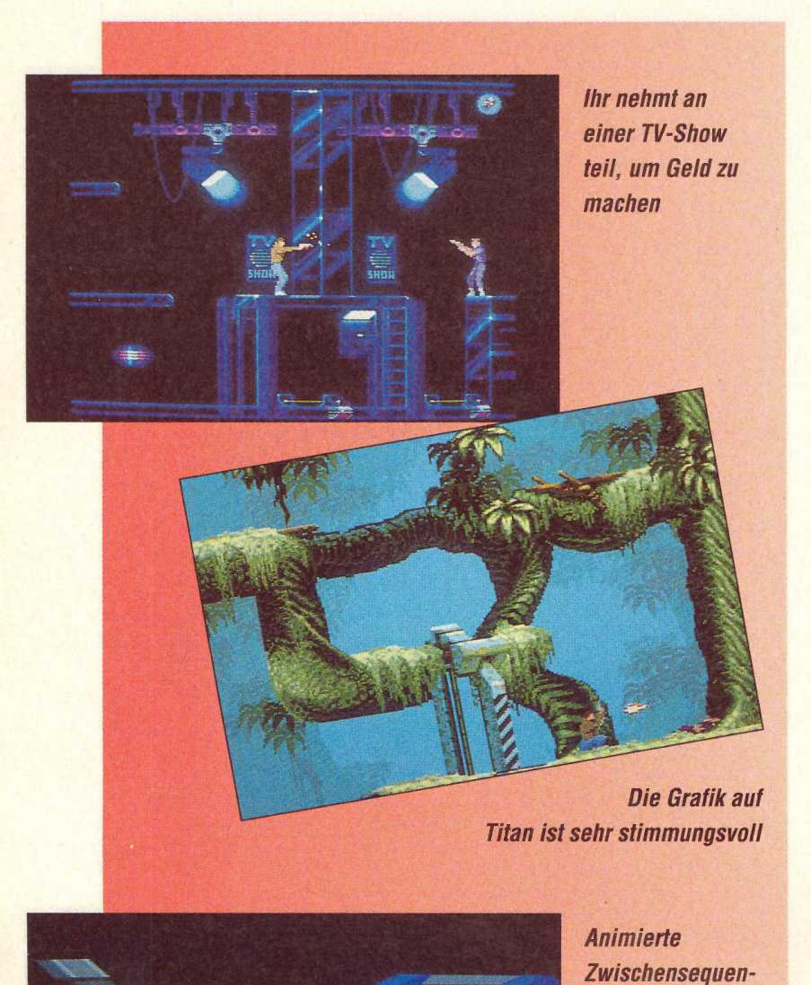
Gerade noch mal geschafft, der Robo-Kralle zu entkommen

Die Tochter des armen Professor wurde gerade entführt



Backflash

Flashback



Ihr nehmt an einer TV-Show teil, um Geld zu machen

Die Grafik auf Titan ist sehr stimmungsvoll



Animierte Zwischensequenzen sorgen für Abwechslung

Wieder einer weniger. Eine Knarre ist doch was Nützliches.

Delphine Software hatte sich schon mit *Another World* einen Namen gemacht. Speziell die aufwendige und realistische Animation der Spielfigur überzeugte Action-Fans weltweit. Auch bei *Flashback* wurden wieder digitalisierte Vorlagen benutzt, um die Bewegungen des Helden möglichst lebensnah und fließend zu gestalten. Euer Held, Conrad Hart, wird in eine intergalaktische Verschwörung verwickelt. Durch Zufall kommt er hinter das dunkle Geheimnis eines Präsidentschaftskandidaten, wird von Außerirdischen verfolgt, geschnappt, und ohne Gedächtnis auf dem einsamen Planeten Titan zurückgelassen. Hier greift Ihr ein. Ihr müßt Conrad helfen, sein Gedächtnis wiederzufinden, die Aliens aufzuhalten und einfach nur zu überleben. Leichter gesagt als getan. Schon auf Titan treiben sich jede Menge seltsamer Gestalten rum. Zuerst gilt es, eine Waffe zu finden. Außerdem gibt es noch eine Reihe weiterer Gegenstände zu finden, die Hinweise auf den weiteren Verlauf des Abenteuers geben. Während des gesamten Spiels müßt Ihr knifflige Rätsel lösen, Geld auftreiben und werdet dabei ständig von Aliens verfolgt. In New Washington angekommen, übernehmt Ihr z.B. einige Aufträge, um zu Geld zu kommen, womit Ihr Euch eine neue Identität zulegt. Danach geht`s weiter in Richtung Erde und schließlich landet Ihr sogar auf dem Heimatplaneten der Außerirdischen.

Zum Glück steht Euch eine unbegrenzte Anzahl von Continues zur Verfügung, denn speziell zu Beginn werdet Ihr sehr oft scheitern. Außerdem erhaltet Ihr nach jedem Spielabschnitt ein Paßwort. Die drei Schwierigkeitsgrade unterscheiden sich nur in der Anzahl der Gegner.



Flashback gehört zu den stimmungsvollsten Spielen, die ich kenne. Die interessante Story ist genau das Richtige für einen alten Sciencefiction-Freak wie mich. Auch die abwechslungsreiche Hintergrundgrafik trägt viel zum Spielspaß bei. Da gibt es futuristische Städte, Alien-Planeten und unterirdische Reaktoren. Die Animation des Helden wirkt sogar noch einen Tick besser als beim Vorbild _Prince of Persia_. An besonderen Stellen im Spiel sorgt klug eingesetzte Musik wie im Kino für Spannung. Der Bildschirm scrollt übrigens nicht; wenn Ihr in einer Richtung das Spielfeld verlaßt, wird der Screen komplett neu aufgebaut. Das sorgt für zusätzliches Nervenflattern, denn Ihr wißt nie, was Euch erwartet. Also immer schön die Knarre gezückt halten! _rz_

System: Mega Drive
Spieletyp: Action-Adventure
Hersteller: Delphine Games
Testversion von: US Gold
Anzahl der Spieler: 1
Features: Paßwort, Continue
Schwierigkeitsgrad: 6 bis 9
Preis: ca. 130 Mark

Grafik: 76%
Musik: 65%
Soundeffekt: 62%

Spielspaß 82%

Redaktionswertung



Panic on Funkotron

Toejam & Earl 2

Sie sind wieder daa-haa, die zwei super-coolen Exportschlager des Planeten Funkotron, die nach ihrem ersten Stelldichein auf dem Mega Drive '91 inzwischen ja wohl mindestens so bekannt sein dürften wie Beavis und Butthead. Noch nie was gehört von den Burschen? Das solltet Ihr ändern. Touristen von der Erde haben sich inzwischen sogar schon in die wahnsinnigen Weiten des Alls begeben, um in den Tälern und auf den Hügeln Funkotrons herumzutrampeln. Das ist allerdings nicht ganz unproblematisch. Diese Erdlinge sind einfach zu uncool für den coolsten Ort im Universum, und deshalb solltet Ihr schleunigst in die Rollen der beiden Touristenschrecks schlüpfen (geht auch alleine, ist allerdings lang nicht so cool) und das Blitzlichtgewitter abstellen, indem Ihr die Touris erst bewerft und dann in Einmachgläser verpackt und zurück zur Erde schießt. 17 verrückte und verschachtelte Level müssen schleunigst gereinigt werden. Dabei sollten auch noch wichtige Dinge, die Lamont gehören, wie zum Beispiel seine zahme Schnecke, seine roten Lieblingsturnschuhe oder mit Schokolade überzogene saure Gurken, aufgesammelt werden (Lamont ist übrigens ein großer Funkapotamus und überhaupt das coolste und wichtigste Wesen auf Funkotron). Außer durch Einmachgläser wird Euer Leben durch Funk-Scans (durchleuchten die Umgebung nach versteckten Boni und Fallen) und Panikknöpfe (zum Auf-und-davon-Flitzen) erleichtert. Normale "Funks" beamen Euch aus einer Gefahrenzone weg. Diese sollte man nur einsetzen, wenn wirklich keine andere coole Ausweichmöglichkeit besteht, sprich, wenn Ihr von mindestens fünf Feinden umringt seid.



Mann, sind die cool, Mann! Irgendjemand bei Sega muß ganz schön hartnäckig gewesen sein, um so eine verrückte Spielidee bis zur Produktionsschiene durchzuboxen. TJ & E 2 ist einiges innovativer und abgedrehter als der erste Teil. Hier stimmt die Spielbarkeit und der Langzeitspielspaß: versteckte Extras und Bonusräume bis zum Abwinken, geile Bonuslevel (Hyper-Funk-Zones) und Subgames, wo Ihr eine funkige Ghettoblaster-Melodie auf dem Joypad nachspielen müßt, witzige Bildschirmtexte sogar im Deutschen (großes Lob!) Fische, die Euch unter Wasser beatmen, und die Möglichkeit, einen Gimme Five-Shake mit Eurem Kumpel auf dem Bildschirm durchzuführen – was will man mehr? Zur Mucke: eigentlich überflüssig sie zu erwähnen, natürlich stimmt der Beat. Toejam und Earl sind einfach funky, supercoolfunky. *ds*

System: Mega Drive
Spieletyp: Jump'n'Funk'n'Run'n'be cool
Hersteller: Sega
Testversion von: Archiv
Anzahl der Spieler: 1-2
Features: groovige Paßwörter
Schwierigkeitsgrad: 2 bis 6
Preis: ca. 120 F.U.N.K.S.

Grafunk: 76%
Musik: 72%
Soundeffekt: 74%

Spielspaß 82%

Redaktionswertung

Und im Hintergrund die Kuh macht muh..

Hart, aber herzlich, unser Postmaster

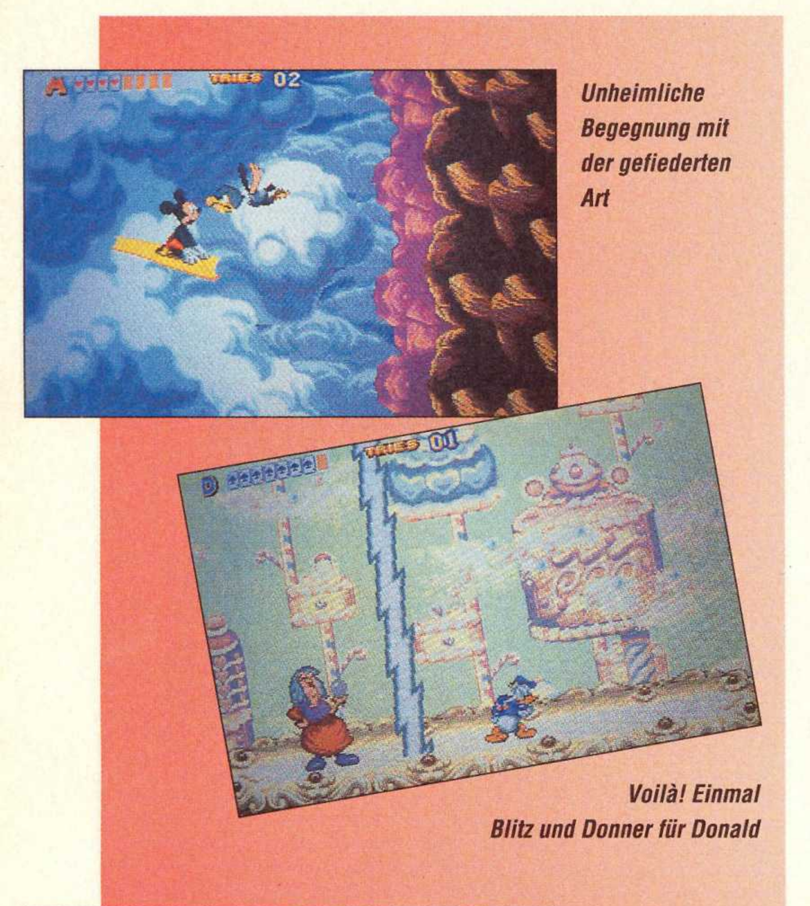
"Bitte genau so stehenbleiben, ich muß meinen Film noch schnell voll machen" – Touristen eben

Ich soll hier ein paar uncoole Erdlinge zwecks Unbrauchbarkeit auf Funkotron abgeben

VIDEO GAMES CLASSIC

Abrakadabra

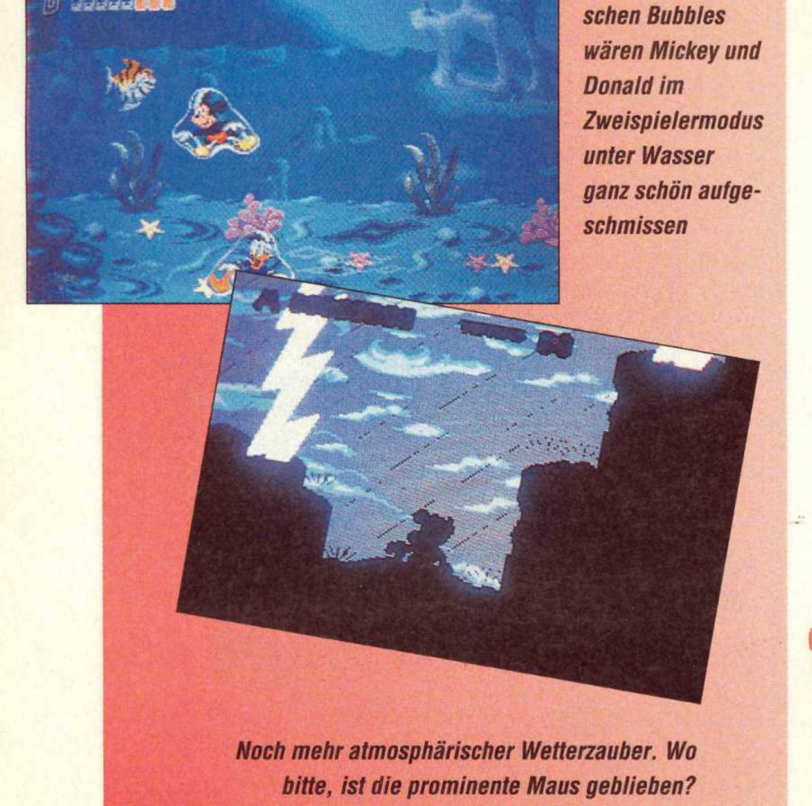
World of Illusion



Unheimliche Begegnung mit der gefiederten Art

Voilà! Einmal Blitz und Donner für Donald

Als getreuer Disney-Jünger hat es mich natürlich gefreut, daß nach *Castle of Illusion* und *Quackshot* noch ein Abenteuer mit den beiden weltberühmten Helden auf dem Mega Drive herausgebracht wurde. Dieses Mal darf man je nach Präferenz entweder einen der beiden Entenhausener Klassiker steuern oder zu zweit mit Maus und Ente gleichzeitig den Bildschirm bevölkern. Besonders klassisch ist diesmal ihr äußeres Erscheinungsbild geraten. Donald wurde mit langem Schnabel im Stil der Zeichentrickfigur aus den 40er Jahren gestaltet und Mickey kommt in gelben Schuhen, roter Hose und weißen Handschuhen daher. Beide führen eine Zauberdecke im Gepäck, die grimmige Gegner in harmlose Blumen oder Insekten verwandelt. Die beiden Disney-Abkömmlinge watscheln zu Beginn erst einmal durch den Märchenwald, an dessen Ende eine Riesenspinne zum Dank, daß Ihr sie vermöbelt habt, den Zauberspruch "Alcazam" rüberwachsen läßt. Damit kann später zum Beispiel ein fliegender Teppich herbeizitiert, oder können feindliche Spielkartensoldaten in nützliche Brückenbauer zum Überwinden von Abgründen verzaubert werden. Im zweiten und dritten Level gilt es, den Schmunzelmonstern und dem Haifischboß zwei weitere wichtige Zaubersprüche abzuluchsen. Dann könnt Ihr nämlich unter Wasser schwimmen, bzw. Euch ins Haus der Riesen teleportieren lassen.



Ohne die magischen Bubbles wären Mickey und Donald im Zweispielermodus unter Wasser ganz schön aufgeschmissen

Noch mehr atmosphärischer Wetterzauber. Wo bitte, ist die prominente Maus geblieben?



World of Illusion ist Jump'n'Run pur, ein Spaß für die ganze Familie, das mit liebevoll gezeichneten Vorder- und Hintergründen und einer Fülle von Animationsphasen meisterhaft in Szene gesetzt wurde. Das Spiel lebt von der Auferstehung der sympathischen Figuren in einem Videospiel. Der Ex-Comicleser bekommt die Gelegenheit mit seinen Helden einen interaktiven Ausflug in die Zeichentrickwelt zu machen. Durch die Verwendung alter Grafikvorlagen entsteht der Eindruck, daß man ein uraltes Spiel, bei Omma auf dem Speicher ausgebuddelt, spielt. Eine gute Idee sind die drei etwas unterschiedlichen Spielstränge, da sowohl im Mickey-, Donald- oder Zweispielermodus Speziallevel vorgesehen wurden, die nur mit den Fähigkeiten der jeweils einen Person, bzw. im Teamwork gelöst werden können (Der absolute Höhepunkt hier ist die Lorenfahrt im Bergwerk-urkomisch). Wenn auch Segas Klangchip nicht immer Freude macht, klingen doch diesmal die quakigen Stimmen der beiden Hauptakteure sehr realistisch. Ein Klassiker! *ds*

System: Mega Drive
Spieletyp: Jump'n'Run
Hersteller: Sega
Testversion von: Archiv
Anzahl der Spieler: 1-2
Features: Continue, Paßwort
Schwierigkeitsgrad: 4 bis 6
Preis: ca. 100 Mark

Grafik: 91%
Musik: 68%
Soundeffekt: 68%

Spielspaß 82%

Redaktionswertung



Große Schweinerei

Rocket Knight Adventures

Zu viele normale Tiere tummeln sich schon im Jump'n'Run-Kosmos, dachten die Erfinder bei Konami, und so erschufen sie zwar einen weiteren Vierbeiner, erhoben den kleinen Nager aber in den Ritterstand und schnallten ihm noch einen Raketenantrieb auf den Buckel. Geboren ward Sparkster. Sieben lange und gut durchdachte Welten darf Sparki bei seinem Debüt erkunden. In der Tierwelt schlägt ihm allerdings nicht so viel Sympathie entgegen wie vom Homo Ludens auf der anderen Seite des Bildschirms. Axel, der schwarze Ritter, ist in Sparksters Heimatland mit einer Armee freakiger Schweine eingefallen. Da Heimatverteidigung "voll OK geht" (Redaktionskonsens) darf Euer Raketenritter von seinem Zubehör uneingeschränkt Gebrauch machen. Ein Schwert, das Energiewellen abgibt, frittiert die Schweine. Die "Dash-Attacke" demoliert diese hingegen und schießt Euch außerdem in höher gelegene Level-Zonen, wo Bonusgegenstände versteckt sind. In feuchteren Regionen wird mit Raketenantrieb auch untergetaucht. Mit seinem Rattenschwanz vermag sich Spark an Ästen oder astähnlichen Teilen festzuklammern. Bonusbananen, bzw. -äpfel, die netterweise oft direkt vor oder nach kräfteverzehrenden Stellen versteckt sind, regenerieren die Energieherzen.

Spieletyp: Jump'n'Run mit Action
Hersteller: Konami
Testversion von: Konami
Anzahl der Spieler: 1
Features: 2 Schwierigkeitsgrade
Schwierigkeitsgrad: 3 bis 7
Preis: ca. 110 Mark

Grafik: 79%
Musik: 82%
Soundeffekt: 56%

Spielspaß **83%**

Redaktionswertung



Sparksters Debüt ist rundum gelungen. Rocket Knight Adventures hat einfach keine Hänger im Spielablauf. Auf sehr abwechslungsreiche Art und Weise greifen Schwimm-, Sprung-, Renn-, Kletter- und Raketenflugsequenzen ineinander über. Tolle Ideen wie der Spiegelsee oder der gierige Riesenfisch-Gegner machen das Spiel bis zum Schluß spannend. Nicht nur der Spielwitz stimmt bei Konami, auch technisch werden die Mega-Drive-Fähigkeiten gut ausgenutzt. Realistische Licht/ Schatteneffekte oder wabernde Hintergründe zeugen von der hohen Programmierkunst der Konamis. Ein wenig haben die Programmierer sich da wohl vergangener Erfolge erinnert, denn Ähnlichkeiten mit Nemesis- bzw. Probotector-Gegnern sind nicht wegzuleugnen. Aber besser eine gute alte Idee neu umgesetzt als eine neue in den Sand gesetzt (altes Opossum-Sprichwort). Ein unheimlich flippiger, abwechslungsreicher Sound untermalt das ganze Geschehen noch perfektestens. Das einzige Trübsal im ansonsten so klaren Wässerchen ist die fehlende Paßwortoption. Schade, Geiz beim falschen Spiel. *ds*

Der Anfang allen Lasters: Axel giert nach der Macht, was kaum zu übersehen ist

Dieses Level müßt Ihr mit Euerm Held gänzlich durchfliegen. Man beachte die schweinischen Schornsteine

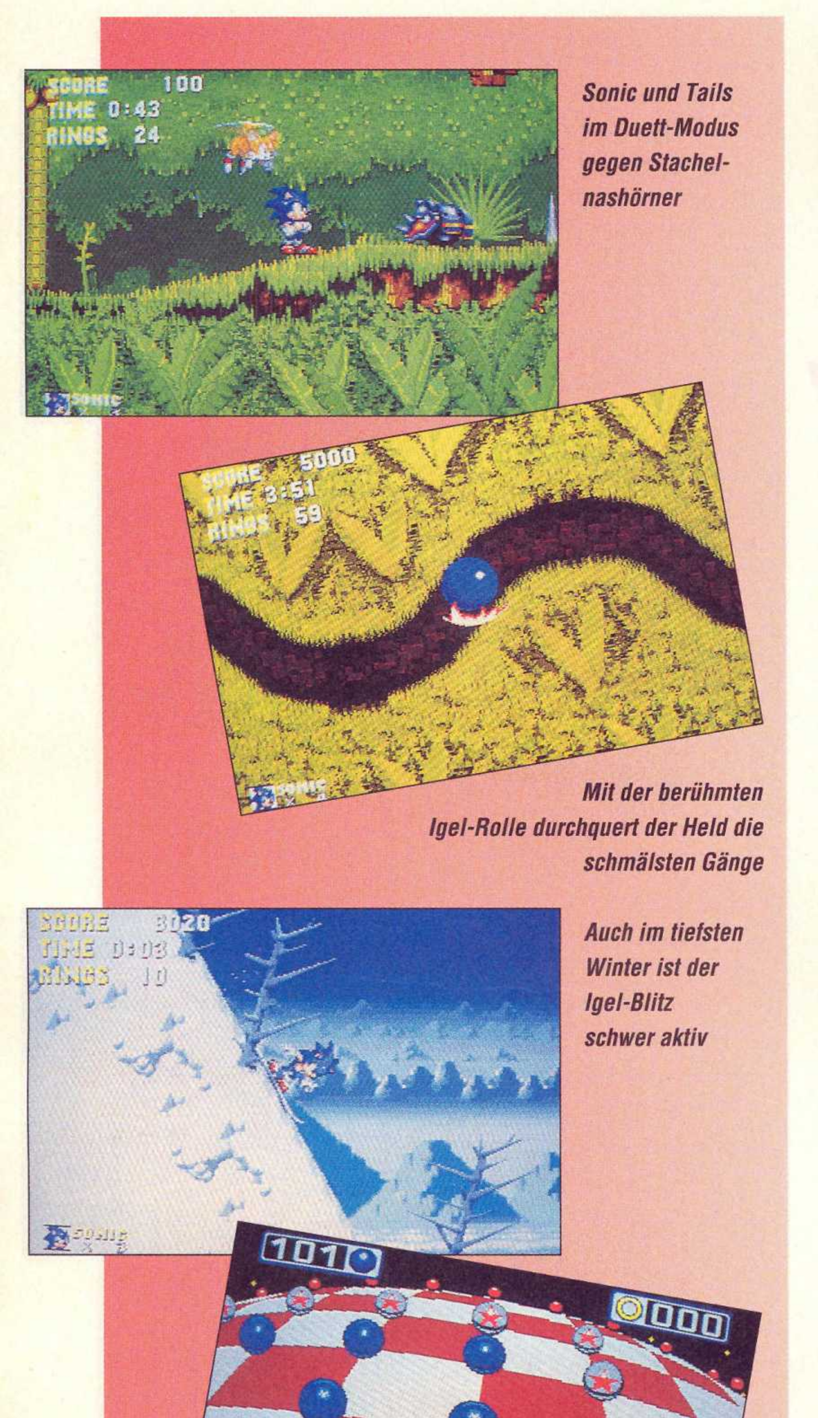
Hilfe, Frau Kulturministerin! Unser schönes Heimatmuseum brennt.

Du altes Panzerschwein, Dir reiß ich gleich den Allerwertesten auf!



Hüpfomanie

Sonic 3



Sonic und Tails im Duett-Modus gegen Stachelnashörner

Mit der berühmten Igel-Rolle durchquert der Held die schmälsten Gänge

Auch im tiefsten Winter ist der Igel-Blitz schwer aktiv

In den 3D-Bonus-Stages gilt es, so viele Bälle wie möglich einzusammeln

Nach zwei Auftritten mit einem leicht abgewandelten CD-Ausflug macht sich der blaue Wirbelwind auf zu seinem dritten Modulabenteuer. Mit frisch getankter Sonic-Energie und dem Partner Tails geht's frisch ans Werk, um den altbekannten Dr. Robotniks das Handwerk zu legen. Schauplatz des dritten Spektakels ist eine schwebende Insel. Dort ist der gute alte Doc mit seinem Panzerschiff gestrandet und sucht nun einen Weg, sein Gefährt wieder zu reparieren.

Die geheimnisvolle Insel besitzt magische Edelsteine, welche das Todesei wieder flott machen würde. Dr. Robotniks fackelt nicht lange und versucht die edlen Klunkerchen zu stehlen. Dem Hüter des Schatzes (ein Kerl namens Knuckels) erzählt der Übeltäter, daß Sonic und Tails diejenigen seien, die versuchten, ihm alles zu klauen. Knuckles vertraut dem Finsterling blind und schickt seine High-Tech-Insektenarmee los, um den beiden das Leben schwerzumachen. Sechs abwechslungsreiche Zonen müßt Ihr nun mit den altbewährten Sonic-Eigenschaften erforschen. Wie in den ersten beiden Teilen gibt's wieder Loopings, Sprungfedern, Schleichwege und Unterwasserpassagen. Dabei fehlt auch nicht die altbekannte "Spin-Dash"-Attacke, welche Sonic in einen Turboblitz verwandelt. Nebenbei gilt es, so viele Goldringe wie möglich einzusammeln. Habt Ihr 50 oder mehr Ringe auf Eurem Konto verbucht, könnt Ihr einen Bonus-Igel bzw. Continue ergattern. Findet Ihr auf Eurer Wanderschaft durch Zufall einen überdimensionalen Ring, befördert Euch dieser direkt in einen 3-D-Bonus-Level.



super

Sieht man von der eingebauten Speicherbatterie ab, hat sich auch beim dritten Teil nicht viel geändert. Die Levels sind um einiges umfangreicher geworden als bei den Vorgängerversionen. Die Fantasy-Welten wurden wieder abwechslungsreich gezeichnet, perfektioniert mit hyperschnellen, ruckelfreien Paralax-Scrolling. Es gibt auch einige neue Special-Items, die den Spielverlauf interessanter gestalten als bei den vorangegangenen Teilen. Leider hat sich in bezug auf die leicht besiegbaren Endgegner nichts geändert. Bei der Musik wurde wieder in die Tekno-Beat-Kiste gegriffen. Die gut komponierten Rhythmen sind ein Ohrenschmaus. Leider kann der "Miteinander"-Modus auch im dritten Igel-Abenteuer nicht überzeugen. Der Tail-Spieler hat keine Chance, Sonic auf den Fersen zu bleiben. *Sonic 3* macht alleine am meisten Spaß. ***ws***

System: Mega Drive
Spieletyp: Jump'n'Run
Hersteller: Sega
Testversion von: Sega
Anzahl der Spieler: 1-2
Features: Continue, Speicher-Batterie
Schwierigkeitsgrad: 4 bis 5
Preis: ca. 150 Mark

Grafik: 83%
Musik: 80%
Soundeffekt: 73%

Spielspaß 83%

Redaktionswertung



Supergirl

Monsterworld IV

Wer kennt Ihn nicht mehr? Den einstigen Jump'n-Run-Helden aus der Sega-Schmiede. Der Original-Erfinder der erfolgreichen *Wonderboy*-Reihe "Weststone" (ein Ableger von Sega) hat das Spielprinzip etwas abgewandelt und produzierte daraus eine neue Serie. Bei *Monster World IV* bleiben die Programmierer dem altbewährten Jump'n'Run/Adventure-Spielprinzip treu. Das "sechste" Abenteuer entführt diesmal nicht den Wunderknaben selbst, sondern seine kleine Schwester "Ascha" in das Reich des bösen Monsterlandes. Ziel ist es, im Auftrag der schönen Prinzessin alle verschleppten guten Geister wiederzufinden. Durch sieben verschiedene Landschaftsgebiete steuert Ihr das Wondergirl-Sprite. Unterwegs trefft Ihr auf Heerscharen von bösen Zwergenmonstern, die an Eurer kostbaren Lebensenergie zehren. Der Obermotz fehlt auch in dieser Monstersaga nicht. Jede Menge versteckte Extras müssen auch im sechsten Wonderboy-Epos aufgespürt werden. Um gegen die Widrigkeiten der Monsterwelt gewappnet zu sein, kann das tapfere Wonder-Mädel in den Städten eine bessere Ausrüstung kaufen. Findet Ihr unterwegs eine Wunderlampe, steht Euch ein hilfreicher Geist zur Seite, der über die Kunst der Teleportie verfügt, falls es mal zu brenzlig wird. Eure Lebensenergie wird in Herzchenform angezeigt. Zu Beginn habt Ihr nur wenige Herzchen als Vorratsbehälter, diese können aber durch das Aufsammeln von überall verteilten Tautropfen um jeweils ein Zusatzherz erweitert werden.

System: Mega Drive
Spieletyp: Adventure/ Jump'n'Run
Hersteller: Sega
Testversion von: Traumfabrik
Anzahl der Spieler: 1
Features: Continue, Batteriespeicher
Schwierigkeitsgrad: 5 bis 6
Preis: ca. 130 Mark

Grafik: 80%
Musik: 72%
Soundeffekt: 77%

Spielspaß 82%

Redaktionswertung



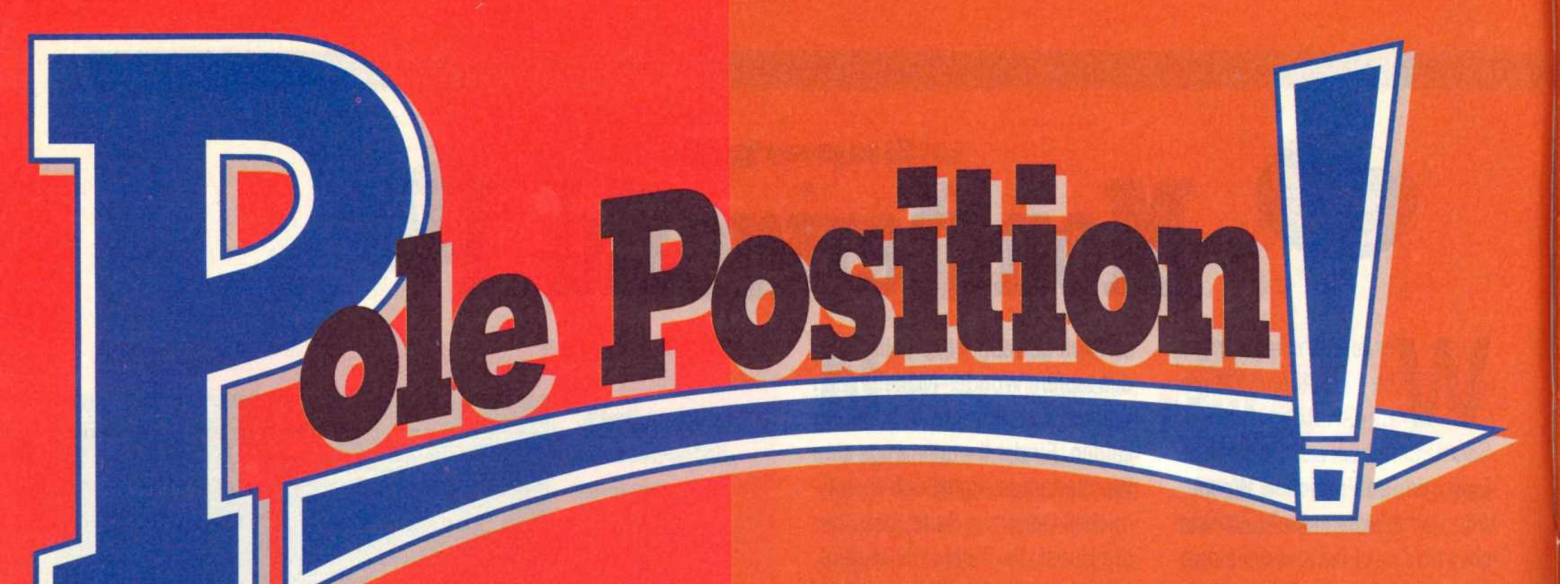
Alle, die des blauen Sega-Igels schon längst überdrüssig sind, werden hier mit einem erstklassigen Jump'n' Run/Adventure versorgt. *Wonderboy MW IV* entfesselt ein Feuerwerk an Spielwitz und grandioser Spielbarkeit. Hübsche Hintergrundgrafiken, liebevoll gezeichnete Minisprites und passende musikalische Rhythmen lassen das Spielerherz um zehn Takte höher schlagen. Der einzige Wermutstropfen: Es gibt zahlreiche japanische Schriftzeichen während des Spiels. Manche Hinweise sind relativ belanglos und tragen nur zur Story bei, andere wiederum wären sehr hilfreich für einige Spielsituationen. Leute mit guter Kombinationsgabe können sich trotzdem an die japanische Version heranwagen. Viel falsch machen kann man da eigentlich nicht. Wann es eine englische Version geben wird, steht leider noch nicht fest. Wer darauf nicht warten kann, sollte bedenkenlos und ohne Skrupel zugreifen. *ws*

Diese "nette" Schlangendame hat nichts Gutes im Sinn

In unterirdischen Höhlen erwarten Euch viele verschiedene Monsterarten

Innerhalb der Wohnhäuser erhaltet Ihr neue Hinweise und zahlreiche Extras

An diesem Brunnen müßt Ihr ein bestimmtes Extra abliefern



DIREKT AUS DER SPIELHALLE

EXKLUSIV FÜR MEGA DRIVE

MIT SEGA VIRTUA-PROCESSOR





Vier verschiedene Spielerperspektiven.



Split-Screen im 2 Spieler Modus.



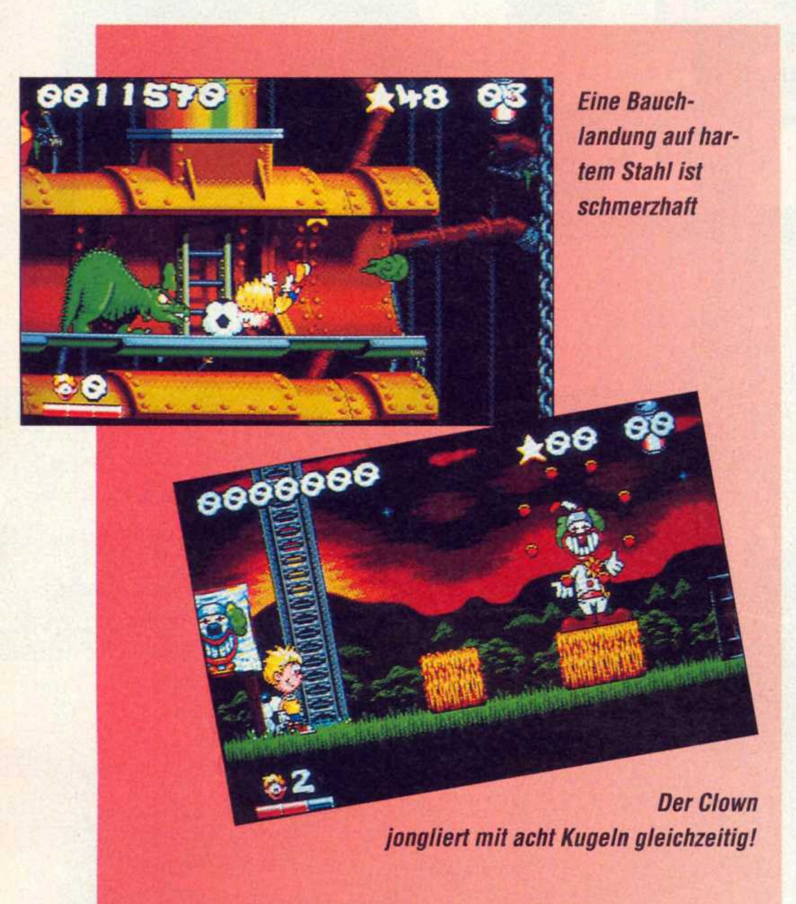
Allein gegen 15 Fahrer und die Uhr.



MEGA DRIVE
Virtua Racing
V.R.™
SPORT
■ SVP-Chip mit 23 MHz für 23 Mips ■ 3D Polygongrafik ■ 4 verschiedene Spielerperspektiven ■ 2-Spieler Modus/Splitscreen.
ERHÄLTLICH FÜR:
■ MEGA DRIVE
SEGA VIRTUA PROCESSOR
SVP
SEGA

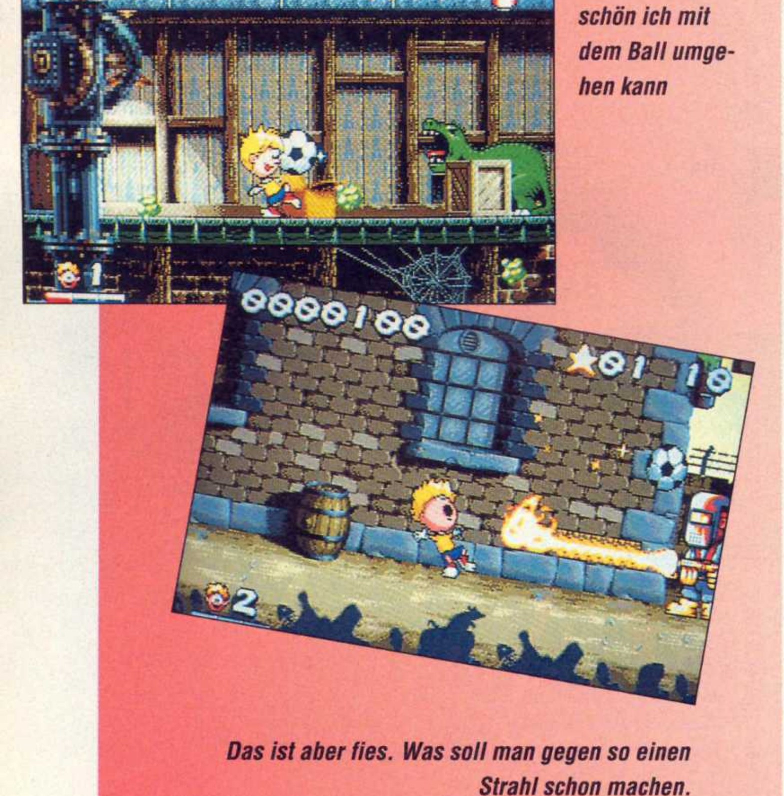
Strammer Schuß

Marko's Magic Football



Eine Bauchlandung auf hartem Stahl ist schmerzhaft

Der Clown jongliert mit acht Kugeln gleichzeitig!



Schau mal wie schön ich mit dem Ball umgehen kann

Das ist aber fies. Was soll man gegen so einen Strahl schon machen.

Die Fußball-Begeisterung vor der WM macht sich auch bei traditionellen Jump'n'Runs bemerkbar. Wie jeder englische Junge in seinem Alter, kickt auch Marko täglich auf den Straßen seiner Heimatstadt mit seinem Fußball. Als die Kugel nach einem mißglückten Schuß in einer dunklen Gasse landete, sah er plötzlich einige Arbeiter der Sterling-Spielzeugfabrik, die grünen Schleim in einen Abwassergully schütteten. Eine Ratte, die etwas vom grünen Zeug abbekam, verwandelte sich in ein schreckliches Ungetüm. Für Marko stand sofort fest, daß er dem bösen Treiben Einhalt gebieten würde. So macht er sich auf den Weg in Richtung Sterling Toys, um Colonel Brown, den Besitzer der Fabrik, aufzuhalten. Auf seinem Abenteuer trifft Marko auf allerlei Hindernisse. Polizisten auf Fahrrädern wollen ihn ebenso aufhalten wie Bauarbeiter mit Schweißgeräten und in der Kanalisation machen sich schon die unglaublichsten Schleimmonster breit. Zum Glück hat er seinen Zauberfußball dabei, mit dem er den meisten Gegnern eine vor den Latz knallt. Marko beherrscht hohe und flache Schüsse, Kopfbälle und als wirksamste "Waffe" einen Fallrückzieher. Per Druck auf die C-Taste kehrt die Lederkugel sofort zu Marko zurück. Außerdem ist der Ball praktisch unzerstörbar, so daß ihm auch lästige Nägel und Säurebäder nichts ausmachen. Ab und zu findet unser Held verschiedenfarbige Turnschuhe, mit denen er schneller läuft oder höher springt. Da unser kleiner Kicker auch sehr umweltbewußt ist, sammelt er alte Getränkedosen auf, für die es am Ende jedes Spielabschnitts Punkte gibt. Für 100 gesammelte Sterne erhaltet Ihr jeweils ein Zusatzleben.



Was mir sofort auffiel, war die ausgezeichnete Animation aller Charaktere. Markos Bewegungen wurden mit sehr viel Witz und Liebe zum Detail gezeichnet. Doch auch die Hintergrundgrafik begeistert, überall findet Ihr nette Gimmicks, z.B. ein parkendes UFO auf einem Laternenpfosten. Nach einigem Suchen findet Ihr auch jede Menge Geheimtüren und versteckte Extras. Die Aufgabenstellung ist abwechslungsreich, in einigen Levels müßt eine bestimmte Anzahl von Schleimfässern zerstören, während Ihr in anderen nur nach dem Ziel sucht. Zum Glück haben die Entwickler an ein Paßwort-System gedacht, so daß Ihr zwischendurch auch mal abschalten dürft, ohne wieder von vorne anfangen zu müssen. *Marko's Magic Football* ist eines der witzigsten Jump'n'Runs auf dem Mega Drive überhaupt und jeden Penny wert. ***rz***

System: Mega Drive
Spieletyp: Jump'n'Run
Hersteller: Domark
Testversion von: Domark
Anzahl der Spieler: 1
Features: Paßwort
Schwierigkeitsgrad: 7
Preis: ca. 130 Mark

Grafik: 76%
Musik: 69%
Soundeffekt: 66%

Spielspaß **79%**

Redaktionswertung



Jungle-Fieber

Dschungelbuch

Wer hat den erfolgreichen Disney-Klassiker noch nicht gesehen? Obwohl das *Dschungelbuch* schon ein paar Jahrzehnte auf dem Buckel hat, ist er immer noch einer der erfolgreichsten Kinofilme Deutschlands. Die Story für das Spiel wurde im Grundprinzip etwas verdreht. Im Gegensatz zum Kinovorbild, in dem Mowgli eigentlich viel lieber im Dschungel bei seinen Freunden geblieben wäre, möchte der kleine Bursche wieder gerne in das Dorf der Menschen zurückkehren. Völlig alleine startet Ihr mit Mowgli an einem jener Dschungeltage, an denen scheinbar jedes der Raubtiere einen Mordshunger haben. Selbst die verrückte Affenbande hat es bereits im ersten Level auf Euch abgesehen. Nebenbei werdet Ihr noch von anderen Dschungelbewohnern verfolgt, wie zum Beispiel stechfreudigen Insekten oder angriffslustigen Schlangen. Zum Glück seid Ihr dem nicht ganz hilflos ausgesetzt. Eure Hauptwaffe sind Bananen, die Ihr geschickt auf alle Feinde werfen müßt. Außerdem besteht noch die Möglichkeit, einen Teil der Feinde durch gezieltes Draufhüpfen auszuschalten. Nebenbei müßt Ihr auch noch eine vorgegebene Anzahl von roten Edelsteine finden, welche Ihr unbedingt benötigt, um in den nächsten Level zu gelangen. Ganz im Tarzan-Stil schwingt Ihr durchs Gebüsch und müßt versuchen, die überall verteilten Extras zu erhaschen. In jedem Level gibt es mehrere Zwischenstationen, habt Ihr diese erreicht, müßt Ihr nicht mehr von vorne anfangen, falls mal ein Leben verwirkt wurde.

System:	Mega Drive
Spieletyp:	Jump'n'Run
Hersteller:	Virgin
Testversion von:	Virgin
Anzahl der Spieler:	1
Features:	Continue
Schwierigkeitsgrad:	4 bis 6
Preis:	ca. 120 Mark
Grafik:	82%
Musik:	81%
Soundeffekt:	79%
Spielspaß	86%

Redaktionswertung



Die *Aladdin*-Macher haben es wieder geschafft! Zwar hält sich die Story nicht direkt an das Filmvorbild, aber dennoch haben es die Jungs geschafft, allen Charakteren den berühmten Disney-Flair einzuhauchen. Mit viel Liebe zum Detail wurden die Pixel-Helden animiert. Die Grafik der verschiedenen Szenarien ist sehr komplex und farbenfroh gestaltet. Neben der reinen Jump'n'Run-Action gilt es auch kleinere Rätsel zu lösen, z.B. müßt Ihr Felsblöcke an die richtige Stelle bringen, um ein Hindernis überqueren zu können oder eine Liane zu erreichen. Die melodiösen Musikstücke des Films hören sich hervorragend an und kitzeln das Letzte aus dem MD-Soundchip heraus. Das flotte Scrolling in alle Richtungen überzeugt ebenfalls. Alles in allem kann das *Dschungelbuch*-Bildschirmabenteuer jeden Jump'n'Run-Fan ohne Einschränkung empfohlen werden. *ws*

Mowgli-Banane gegen Affenkokosnuß

Da hilft auch kein Maulaufreißen mehr, Mowgli bleibt unbekümmert stehen

Alle Zwischenstationen werden von Mowglis Dschungelfreunden markiert

Bei solchen Grimassen hat der Affe eine Banane verdient

Maus mit Flügeln

Aero the Acro-Bat

Die Auslösung der Kanone im richtigen Moment ist nicht ganz einfach, aber ein allemal spaßiger Einfall

Im Riesenrad fahren ungute Zeitgenossen mit, die es aus ihren Schüsseln zu entfernen gilt

Auf Guillotine hat Aero heute gar kein Bock, darum will der Sprung, der jetzt folgt, gut überlegt sein

Solche Glubscher bekommt Eure Spitzohrfledermaus, wenn Ihr die Pflegeanleitung falsch ausgeführt habt

Sonic und Bubsy aufgepaßt, die Konkurrenz schläft nicht. Sie ist sogar putzmunter und wirft einen neuen Superhelden auf den Markt, der Euern Thron wackeln läßt. Aero, der übrigens nichts mit Luftschokolade zu tun hat, sich aber zuweilen trotzdem in luftigen Höhen herumtreibt, hat allerhand neumodische Talente vorzuweisen; er kann unter anderem Trampolin- und Fallschirmspringen, Einradfahren auf dem Drahtseil, auf heliumgefüllten Ballons und Seifenblasen balancieren, Rückenschwimmen, durch brennende Ringe springen, in einer Zirkuskanone die lebende Kugel spielen etc. etc. aber das Beste hätte ich fast vergessen: Die olympiareife Fledermaus geht sogar bungeejumpen. Warum das Ganze? Deshalb: Edgar Ektor, ein ehemaliger Clown, und Zero, der Akrobat, haben sich verbündet, um Aeros kleine Zirkuswelt zu sabotieren. Das läßt sich Aero einfach nicht bieten und so nimmt er die Herausforderung an, die in vier thematisch verschiedene Welten (Zirkus, Vergnügungspark, Wald, Museum) gegliedert ist und sich insgesamt über 25 satte Level erstreckt. Die einzelnen Level warten jeweils mit verschiedenen Aufgaben auf. So müssen einmal vier Lichtschalter gefunden werden, da die Beleuchtung erloschen ist, ein anderes Mal Schlüssel gesucht oder einfach nur der Ausgang gefunden werden. Aero räumt Widersacher normalerweise mit einer wirbelnden Meister-Proper-Drillattacke aus dem Weg, es sei denn, Ihr seid gerade im Besitz von Wurfsternen. In Geheimräumen lassen sich leckere Gegenstände finden, die das Zeitlimit hintergehen, bzw. die Bewaffnung aufstocken.



Die Aero Designer von Sunsoft haben einen großen Wurf durch ihre Fledermaus mit Biß gelandet – ein begabtes Maskottchen in einem der originellsten Spiele des Jahres wurde kreiert. Dieses Spiel hat einfach alles, was ein sehr gutes Hüpfspiel braucht: abwechslungsreiche Animationen, ungewöhnliche Bosse, eine Vielzahl an Bonusleveln und eine Fülle von geheimen Durchgängen und versteckten Räumen. Die Musik hat verwandte Zirkusthemen als Ausgangspunkte, ist aber so eingängig, daß sie zum Mitpfeifen animiert. Manche Gegner begegnen einem leider zu oft und einige Hindernisse begleiten Euch durch fast alle Level hindurch. Als Ausgleich zu dieser Phantasielosigkeit wartet Aero aber immer wieder mit innovativen Stunts auf, so daß die Wiederholungen bei den Feinden wenig ins Gewicht fallen. Teil 2 folgt dieses Jahr, Jippie! *ds*

System: Mega Drive
Spieletyp: Jump'n'Run
Hersteller: Sunsoft
Testversion von: High Score Games
Anzahl der Spieler: 1
Features: Continue
Schwierigkeitsgrad: 7
Preis: ca. 100 Mark

Grafik: 71%
Musik: 70%
Soundeffekt: 56%
Spielspaß 79%

Redaktionswertung



Gut Holz

Bubba'n'Stix

Nicht genug, daß sich außerirdische Schleimbeutel in ihren Untertassen auf der Erde rumtreiben, nein, jetzt entführen sie auch schon harmlose Klempner! Genau das passierte unserem Helden Bubba. Die grünen Monster haben ihn gekidnappt, um ihn in einem Zoo auszustellen. Doch auf dem Weg zum Planeten der ekeligen Aliens gelingt Bubba die Flucht. Aber was tun? Lichtjahre entfernt von der Heimat, versucht er, zur Erde zurückzukehren. Hilfreich zur Seite steht ihm Stix, ein kleines, unglaublich vielseitiges Stück Holz. Bubba benutzt seinen hölzernen Kumpan als Bumerang, Steighilfe, Stemmeisen und vieles mehr. Die Aktion, die Ihr gerade mit dem intelligenten Stock ausführt, hängt von der jeweiligen Situation ab. Wenn Ihr den A-Knopf und dazu das Bewegungskreuz in die korrekte Richtung drückt, geht der Rest von selbst. Wenn es nichts Besonderes zu tun gibt, schmeißt Bubba Stix in seine Blickrichtung oder haut ihn seinen Gegnern in die Magengrube oder zwischen die Stielaugen. Insgesamt kämpft Ihr Euch durch fünf Levels, in denen der Bildschirm meist horizontal scrollt. Im ersten Spielabschnitt schlagt ihr Euch durch einen Alien-Wald, in dem Bäume und Büsche auf Euch losgehen. Dort kommt es in erster Linie auf Eure Jump'n'Run-Künste an. Danach findet Ihr Euch in einem abgestürzten Raumschiff wieder, in dem jede Menge kniffliger Rätsel auf Euch warten. Überall findet Ihr Schalter, die verschiedene Gegenstände und Kreaturen erscheinen lassen. Ihr müßt herausfinden, was Ihr mit all dem Zeug anfangen sollt. In den restlichen drei Levels bis hin zum Raumflughafen halten sich Action und Puzzles ungefähr die Waage.

System: Mega Drive
Spieletyp: Jump'n'Run mit Rätseln
Hersteller: Core Design
Testversion von: Core Design
Anzahl der Spieler: 1
Features: Paßwort
Schwierigkeitsgrad: 7
Preis: ca. 120 Mark

Grafik: 62%
Musik: 59%
Soundeffekt: 65%

Spielspaß **80%**

Redaktionswertung



***Bubba'n'Stix* entspricht genau meiner Vorstellung eines guten Jump'n'Runs. Die Hintergrundgrafik wirkt zwar etwas eintönig, dafür gibt's jede Menge witziger Animationen und lustiger Spielideen. Alleine der unglaublich häßliche, unrasierte rote Blob im zweiten Level, der Euch überall hin folgt, verdient schon einen Oscar. Die meisten Rätsel sind ziemlich knifflig und verlangen einiges rumprobieren, doch ich habe keine Stelle gefunden, die ausgesprochen unfair wäre. Die Steuerung von Bubba und seinem Stöckchen ist extrem einfach, Stix "Special-Moves" führt der Computer fast von selbst aus. *Bubba'n'Stix* ist das beste Action-Jump'n'Run seit langem und gehört in jede Spielsammlung.** *rz*



Der Typ mit dem Regenschirm hat ein ziemlich großes Maul. Wollen doch mal sehen, ob Stix da reinpaßt.

Im Vulkan verschwinden die Steine unter Euch, wenn Ihr drauftretet



Nach jedem Level zeigt Euch eine Landkarte, wo Ihr Euch befindet. Hier seht Ihr den Space Port, den letzten Spielabschnitt

Hallo Hartmut, was machst Du denn in diesem Spiel?

Stahlharte Klingen

Strider 2



Dieser lauffreudige Roboter will dem Strider-Helden an den Kragen gehen


Ein gekonnter Schwertschlag im richtigen Timing rettet einem das Leben

Selbst an diesem hochliegendem Gemäuer findet der Held keine Ruhe


Dieser Endgegner macht Euch Feuer unterm Hosenboden

Das erste *Strider*-Adventure liegt ja schon ein paar Jährchen zurück. Hierbei handelte es sich um eine Spielautomaten-Umsetzung, das im Original von Capcom stammte und auf das Mega Drive konvertiert wurde.

Im zweiten Teil dieses Abenteuers müßt Ihr versuchen, die entführte Prinzessin "Magenta" aus den Klauen eines bösen und mächtigen Magiers zu befreien. Die Levels scrollen dabei in alle Richtungen, je nachdem, welchen Weg Ihr als nächstes einschlagt. Im Laufe der Zeit werdet Ihr merken, daß diese Entscheidung lebenswichtig ist. Die Grafiken präsentieren sich in gewohnt futuristisch-natürlichem Strider-Ambiente. Um Euch der zahlreichen und oft blitzschnell auftauchenden Feinde zu erwehren, ritzt Ihr ihnen mit Eurer sagenumwobenen und rasiermesserscharfen Klinge ein hübsches Muster ein.

Oder aber Ihr reißt Euch ein paar Wurfsterne unter den Nagel, die neben anderen zahlreichen Extras von Flug-Robis transportiert werden. Überlebt Ihr solche Gemeinheiten wie Stahlbarrieren, Tunnels mit Sensen sowie in alle Richtungen explodierende Tretminen, erwarten Euch knallharte Mittel- und Endgegner. Habt Ihr diesen Bösewicht geschafft, werdet Ihr mit einem Wortgefecht in digitalisierter Sprache entlohnt. Überhaupt ist Strider in der Lage, mit geschicktem Saltoeinsatz und Waffenbenutzung jede der alle Naselang auftauchenden Gefahren zu meistern. Solltet Ihr mal nicht so erfolgreich sein und schon frühzeitig vor die Hunde gehen, helfen Euch fünf Continue um im Spielgeschehen weiterzukommen.


gut

Anfänglich war ich etwas skeptisch, inwieweit ein zweiter Aufguß an das Original heranreichen kann. Zudem stammte das Spiel aus einer anderen Entwicklungsabteilung. Ehrlich gesagt, ich wurde positiv überrascht mit einer gut gelungenen Grafik. Lediglich der hohe Schwierigkeitsgrad treibt einen teilweise in den Wahnsinn. Müßt Ihr einen Treffer hinnehmen, reichte es den Designern nicht, Euch einen Balken der Lebensenergie abzuziehen. Nein, Ihr rutscht auch noch eine halbe Bildschirmlänge nach hinten und seid trotz Energieverlust noch weiter zurückgeworfen, da sich die Gefahrenstellen oft konzentrieren. Nur absolute Joypad-Profis sollten sich an *Strider 2* heranwagen. Durch den Schwierigkeitsgrad seid Ihr eine lange Zeit mit dem Spiel beschäftigt. Bis Ihr alle Levels geschafft habt, vergehen sicherlich Monate. *ws*

System: Mega Drive
Spieletyp: Jump'n'Shoot
Hersteller: Capcom/US Gold
Testversion von: Archiv
Anzahl der Spieler: 1
Features: Soundmenü, 2 Schwierigkeitsgrade
Schwierigkeitsgrad: 8 bis 9
Preis: ca. 120 Mark

Grafik: 76%
Musik: 74%
Soundeffekt: 77%
Spielspaß 77%

Redaktionswertung

A Nightmare on Mega Drive

Zombies

Wolltet Ihr schon immer mal alle bekannten Horror-Charaktere dieses Universums auf einmal sehen? LucasArts gibt Euch in *Zombies* die Gelegenheit dazu. Worum geht's? Die durch radioaktive Verseuchung aktivierten Monster trachten der gesamten Nachbarschaft in Eurer Kleinstadt nach dem Leben. Ihr übernehmt die Rolle von Zeke oder Julie, zwei Teenager aus der Gegend. Bewaffnet mit Weihwasser, Spritzpistole und Erster-Hilfe-Kasten blast Ihr zur Monster-Jagd. In jedem der 55 Level müßt Ihr eine bestimmte Zahl unschuldiger Bürger vor den Ungeheuern retten. Diese Idioten plantschen seelenruhig im Pool oder springen auf ihrem Trampolin, während um sie rum blutrünstige Zombies Frischfleisch suchen. Dazu wachsen überall seltsame Mutanten aus dem Boden, die Ihr mit einem gezielten Schuß aus der Wasserpistole ausschaltet. Es treiben sich jedoch auch härtere Kaliber in der Gegend rum: Jason Voorhees, der liebe Junge mit der Eishockeymaske aus der *Freitag der 13.* Serie, dazu jede Menge Mumien, Riesen-Babys, Vampire und Blobs. So ziemlich jede Horror-Berühmtheit wurde ausgegraben und ins Spiel integriert (wo ist Freddy?). Zur Abwehr der *Armee der Finsternis* stehen Euch unglaublich viele Waffen zur Verfügung. Es gibt Teller, Messer und Gabeln aus Silber (gegen Werwölfe), Eis am Stiel, Panzerfäuste, Staubsauger, Äpfel und vieles mehr. In vielen Levels gibt's Geheimgänge, hinter denen sich einige Eurer Nachbarn verstecken. Sobald Ihr alle Opfer gerettet habt, öffnet sich das Tor in die Hölle, bzw. zum nächsten Level. Nach jeweils vier Spielabschnitten gibt's ein Paßwort.



Mir als altem Horror-Fan gefällt *Zombies* natürlich besonders. Die meisten der Monster kannte ich schon aus diversen Horror-Filmen und ich war ständig gespannt, auf welche "alten Bekannten" ich im Verlauf des Spiels noch treffen würde. Die Entwickler haben sich dabei aber keineswegs auf blutrünstige Details konzentriert, der Spielwitz steht im Vordergrund. Ich kenne kein anderes Modul, bei dem Ihr aus so vielen unterschiedlichen Waffen wählen könnt. Darunter befinden sich so ausgefallene Extras wie aufblasbare Clowns, die Eure Gegner kurzzeitig irritieren. Allerdings läßt der Spielspaß mit der Zeit doch nach, denn im Prinzip ändert sich auch nach 50 Levels nichts. Ihr solltet unbedingt einen Blick in die Anleitung werfen, das Ding ist saukomisch. *rz*

System: Mega Drive
Spieletyp: Action
Hersteller: LucasArts
Testversion von: Konami
Anzahl der Spieler: 1-2
Features: Paßwort
Schwierigkeitsgrad: 5
Preis: ca. 120 Mark

Grafik: 71%
Musik: 70%
Soundeffekt: 71%
Spielspaß 78%

Redaktionswertung

Ach wie eiskalt ist dein Händchen, ach wie perlweiß dein Gebiß, nun geh schon weg du dummes Kerlchen, denn langsam krieg ich Schiß

Die Dinger sehen ja alle aus wie ich, und ich dachte immer, so häßlich ist sonst keiner

Zu zweit macht die Zombie-Jagd noch viel mehr Spaß

Zombies im Kaufhaus? Woher kenn ich das bloß?

Pampers-Power

Chuck Rock 2

Du dummer Bub, die Lava beginnt gleich an den Fußsohlen zu kitzeln, also beeil Dich

Paradiesvogelmäßiger Farben-Overkill für das Mega Drive

Da hat unser Baby ganz unvermittelt einen Helfer gefunden

Riesenechsen sind schon die hinterletzten Tolpatsche

Die Chuck Rock-Reihe ist ein einziger animierter Witz-Comic fürs Mega Drive. Während in Teil 1 des Steinzeitepos noch Papa Chuck die holde Gattin aus den Klauen eines Unholds befreien mußte, darf hingegen im zweiten Teil Chuck Junior sein Organisationstalent unter Beweis stellen. Es geht nämlich darum, den Herrn Papa, dem eine große Autofabrik in Steinzeitland gehört, aus dem Gewahrsam seiner Entführer, die Konkurrent Brick Jagger losgeschickt hat, zu befreien – keulenschwingenderweise versteht sich. In der ausgehenden Eiszeit bewegt Ihr Euer Babe in altbekannter Jump'n'Run-Manier von links nach rechts. Das einzige Reisegepäck ist eine vollgekackte Urzeitwindel und ein vorsintflutlicher Baseballschläger, der zwar dringend benötigt wird in einer derart ungastlichen Abenteuerwelt, aber so groß ist, daß er von unserem Pimpf nur hinterhergeschleift werden kann, wie einst Linus seine Kuscheldecke. Genaugenommen besteht das Spiel aus sechs Welten, die sich in zahlreiche Unterlevel plus Bonuslevel gliedern. Die einzelnen Abschnitte sind überdurchschnittlich abwechslungsreich gestaltet und die Musik harmoniert gut mit dem Spielwitz. Auf dem Weg zu Papa muß sich Chucky Baby an Lianen über Abgründe schwingen, durch Lavagewässer paddeln, auf einer Schildkröte reiten und kurz vor dem Ziel noch schnell ein Gebirge durchqueren. Seeschlangen, Urmonster oder flammenwerfende Roboter warten noch vor Britt Jagger darauf, gehauen zu werden. Sogar an die Nuckelflasche haben die Spieldesigner gedacht; in Form von Power-Ups.



Es ist erfreulich, daß Core Design bei "Son of Chuck" nicht den ersten Teil wieder aufgewärmt hat, sondern mit Chuck Jr. eine neue, knuddelige Figur geschaffen hat. Herrlich anzusehen, wie toll animiert der Kleine sein Keulchen schwingt und beim Springen die Zunge herausstreckt. Die Steuerung ist, verglichen mit Teil 1, leicht verbessert worden und im Ganzen betrachtet bietet dieses Modul noch mehr Interaktionsmöglichkeiten mit der Steinzeitumwelt. Ohne zu übertreiben, darf man die beiden Chuck Rock-Spiele zu den besten Vertretern des Genres zählen. Mit der Animation und dem Aussehen der Sprites wird ein wahrhaft urkomisches Witzfeuerwerk abgebrannt. Weder Steuerung noch Spielbarkeit geben Anlaß zur Klage, nur der Easy Mode ist zu etwas zu easy. Fazit: Her mit dem holden Höhlenbaby! *ds*

System: Mega Drive
Spieletyp: Jump'n'Run
Hersteller: Core Design
Testversion von: Archiv
Anzahl der Spieler: 1
Features: Continue
Schwierigkeitsgrad: 3 bis 7
Preis: ca. 120 Mark

Grafik: 77%
Musik: 70%
Soundeffekt: 55%

Spielspaß 79%

Redaktionswertung

Von 0 auf 100 in 5 sec

Wiz'n'Liz

Wer bis jetzt dachte, Vertreter der magischen Zunft trieben sich nur in unseren Gefilden herum, der hat seine Rechnung nicht mit den beiden putzigen Kerlchen Wiz und Liz gemacht. Auf dem Planeten Plum halten sich die beiden einen Stall voller zuckersüßer Häschen. Doch dann geschieht das Unfaßbare: Irgendein unvorsichtiger Zauberlehrling verstreut die Kuscheltiere mittels eines falschen Zauberspruchs in alle Winde. Bevor Ihr Euch nun allein oder zu zweit auf die Suche nach den Langohren macht, entscheidet Ihr Euch für einen Schwierigkeitsgrad und eine Spielfigur. Natürlich fängt man die Suche immer vor der eigenen (Hexen-)hütte an und durchstreift schließlich in bester Jump'n'Run-Manier verschiedene Plum-Gebiete wie das Wüstenland, Eisland, Bergwerksland, Waldland und Mondland. Das Ganze läuft dabei nicht in gewöhnlicher Jump'n'Run-Geschwindigkeit ab: Die Zwergenmagier flitzen mit einem Affenzahn durch die Levels, daß selbst Sonic seine Probleme hätte, da mitzuhalten. Im Solomodus bastelt Ihr zunächst im Kampf gegen die Uhr ein Zauberwort aus Buchstaben. Diese erfahrt Ihr durch Anrempeln der Häschen. Ist der Spruch komplett, stopft Ihr alle Löffeltiere in Euren Sack und wetzt zum Ausgang.


System: Mega Drive
Spieletyp: Jump'n'Run mit Puzzel-Teilen
Hersteller: Psygnosis
Testversion von: Archiv
Anzahl der Spieler: 1-2
Features: Continue
Schwierigkeitsgrad: 1 bis 7
Preis: ca. 120 Mark

Grafik: 74%
Musik: 70%
Soundeffekt: 68%

Spielspaß 79%

Redaktionswertung



Dieses Modul eignet sich vorzüglich als Argument gegen Gewalt in Videospielen: Neun herzerfrischend bunte Levels ohne den Hauch irgendeines rabiaten Vorgehens katapultieren *Wiz'n'Liz* an die vorderste Front der für Vorschulkinder geeigneten Spiele. Zumal sich auch ein harscher Schwierigkeitsgrad nicht als Stolperstein erweist, nein, im supereinfachen Baby-Mode sollten selbst vierjährige schnell erste Erfolgserlebnisse sammeln können.

Das Spiel an sich präsentiert sich dagegen nicht etwa lahm, sondern zählt Speedtechnisch zur ersten Garde auf dem Mega Drive. Extras und Bonusspielchen halten den Motivationsfaktor noch hoch, auch wenn das hyperschnelle Scrolling im Zweispielermodus manchmal ins Stocken kommt, wenn sich zuviele Häschen auf dem Bildschirm tummeln.

Kritisieren kann ich höchstens, daß dem Spielprinzip etwas die Luft ausgeht, wenn Ihr einige Sessions hinter Euch habt: Nur hüpfen bringt's auf Dauer nicht! Kurz und gut: *Wiz'n'Liz* ist *das* Spiel für Pazifisten. *rk*

Klein, oho und flink: Das sind Wiz und Liz

Hier braut Ihr Eure Zaubertränke zusammen

Die Häschen treiben sich in allerlei bunten Stages herum

Der Bergwerkslevel hat's in sich!



Lost in Space

Puggsy

Mal wieder einer der rabenschwarzen Tage für die allerorten im Weltraum mit ihren Cartoon-Raumschiffen herumschwebenden Vertreter des interstellaren Comic-Business: Puggsy hat offenbar seinen Kater von letzter Nacht noch nicht ganz überwunden, kommt er doch einem schwarzen Loch in die Quere und muß mit Entsetzen feststellen, daß er sich total verirrt hat. Im Zustand geistiger Umnachtung fliegt unser Held in spe einen Planeten voller Kleptomanen an, denn kurz nach der Landung wird ihm auch schon sein Raumschiff unterm Hintern weggeklaut. Und wie bei Videospielhelden allgemein so üblich, kommt's auch gleich knüppeldick: Eine Bande angriffslustiger Waschbären scheint Puggsy als willkommenes Frühstück zu betrachten, womit das Abenteuer des kleinen Weltraumhelden beginnt. Die Chancen, sein Schiff wiederzuerlangen, stehen im Grunde genommen gar nicht mal so schlecht: In den verschiedenen Gebieten des Planeten, die Ihr auf der Landkarte ansteuert, liegen allerhand nützliche Gegenstände verstreut. Von Schießeisen, Kerzen, Taschenlampen bis hin zu mit Helium gefüllten Luftballons verwendet das knuddelige Kerlchen alles, was es in die Finger bekommt. Doch um das geliebte Raumschiff wiederzuerlangen, müßt Ihr in den 50 langen Levels auch kleine Puzzles in Angriff nehmen und Fliehkräfte überwinden. Die Designer spendierten zudem über 100 verschiedene gegnerische Kreaturen.



Um möglichst viele Objekte realistisch auf dem Bildschirm unterzubringen, haben die Psygnosis-Designer ein trickreiches 'Total Objektive Interaction'-System (TOI) entwickelt. Alle auftauchenden Sprites werden dabei den natürlichen Schwerkräften unterworfen, d.h. sie haben ihr eigenes Gewicht, prallen voneinander ab oder versinken blubbernd im Wasser. Das Ganze wurde wirklich bemerkenswert in Szene gesetzt und schafft ein verblüffend neues Jump'n'Run-Feeling. Schade nur, daß oft nicht allzuviele Gegner gleichzeitig auf dem Screen auftauchen und es dementsprechend etwas gemächlich zugeht. Dafür gibt's aber viele Geheimgänge auf dem Weg durch die 50 Levels zu entdecken und der Weg zum Showdown in Raclantis wird erst frei, wenn Ihr den fünf Stage-Bossen eine vor den Latz geknallt habt. *Puggsy* wird schon aufgrund der vielen Tricks, die das seltsame Sprite beherrscht, nicht langweilig: Ihr benutzt Gegenstände als Sprungbrett, hängt Euch wie eine Fliege von unten an Plattformen oder ballert mit herumliegenden Kanonen auf die armen Affen und andere Kreaturen. Schon allein wegen des TOI-Systems sollten Jump 'n'Run-Anhänger einen Blick auf dieses Modul werfen. ***rk***



Auf der Insel seht Ihr Eure Aufgabengebiete

Die Dschungelstage steckt voller bösartiger Tierchen



Alle Charaktere präsentieren sich putzig gezeichnet

System: Mega Drive
Spieletyp: Jump'n'Run
Hersteller: Psygnosis
Testversion von: Archiv
Anzahl der Spieler: 1
Features: Paßwort, Total Object Interaction (TOI)
Schwierigkeitsgrad: 2 bis 7
Preis: ca. 130 Mark

Grafik: 74%
Musik: 75%
Soundeffekt: 68%
Spielspaß 80%

Redaktionswertung



Indiana Duck

Quackshot

Nachdem Mickey Mouse schon in *Castle of Illusion* und *Fantasia* seinen Auftritt hatte, durfte Ende 1991 auch Donald Duck ins Mega-Drive-Geschehen eingreifen. Das *Quackshot*-Abenteuer beginnt in Onkel Dagoberts Bücherei. Dort fand Donald eine Schatzkarte des berühmten Königs Garuzia. Leider wurde er dabei von Kater Karlo beobachtet, Entenhausens Oberbösewicht. Dieser schmiedet natürlich sofort finstere Pläne, um die Reichtümer in seinen Besitz zu bringen. Donald begibt sich inzwischen in einem gecharterten Flugzeug auf die Reise, begleitet von seinen drei Neffen. Die Jagd beginnt in Entenhausen. Ihr kämpft Euch durch die horizontal scrollenden Straßen der Stadt, ständig auf der Flucht vor Karlos Schergen. Per Knopfdruck schmeißt Donald Toilettensauger, die Gegner kurzzeitig außer Gefecht setzen. Die Starttaste befördert Euch in ein Menü, in dem Ihr gefundene Gegenstände untersuchen und benutzen könnt. In jedem Spielabschnitt findet Ihr Fähnchen, bei denen Ihr Euer Flugzeug rufen dürft. Nachdem Ihr eingestiegen seid, erscheint eine Landkarte, die alle Zielorte zeigt, die Ihr anfliegen könnt. Im Verlauf des Spiels kommen einige Landepunkte dazu, die sich nur ansteuern lassen, wenn Ihr bestimmte Teilaufgaben erledigt habt. In den meisten Levels findet Ihr wichtige Gegenstände, die Ihr in den anderen Spielabschnitten einsetzen müßt. Eine Besonderheit sind die extrascharfen Pfefferschoten, die im Spiel verstreut liegen: Fall Donald genügend davon verzehrt, wird er kurzzeitig zum Berserker und fegt rücksichtslos durch den Level. Die Schatzsuche führt Euch unter anderem nach Mexiko, Transylvanien, Ägypten und zum Südpol.

System:	Mega Drive
Spieletyp:	Jump'n'Run
Hersteller:	Sega
Testversion von:	Archiv
Anzahl der Spieler:	1
Features:	Continue
Schwierigkeitsgrad:	5 bis 7
Preis:	ca. 120 Mark
Grafik:	90%
Musik:	75%
Soundeffekt:	65%
Spielspaß	80%

Redaktionswertung



Von den guten alten Modulen mit Disney-Charakteren ist mir *Quackshot* immer noch am liebsten. Obwohl das Modul schon über zwei Jahre alt ist, gehört es immer noch zu den besten Jump'n'Runs überhaupt. Einer der Hauptgründe ist die überragende Grafik in jedem der Spielabschnitte. Am besten gefällt mir die ägyptische Pyramide mit Hyroglyphen, Mumien und wunderschönem Parallax-Scrolling. Irgendwie erinnert mich das Modul an die Indiana-Jones-Filme. Überall warten gemeine Fallen, raffinierte Hindernisse und fiese Feinde auf Euch. Donald begibt sich auf rasante Seilbahnfahrten und Hochgeschwindigkeitsrennen im Grubenwagen durch dunkle Stollen. Wenn Euch *Aladdin* und *Dschungelbuch* gefallen hat, solltet Ihr Euch mal an diesem Oldie versuchen, es lohnt sich. *rz*

Zur Not macht Donald schon mal seine Federn dreckig

Überall im Spiel warten Donalds Freunde aus Entenhausen auf ihn

Die roten Toilettensauger eignen sich prima als Sprungbrett

Jeder Treffer setzt den Gegner kurzzeitig außer Gefecht



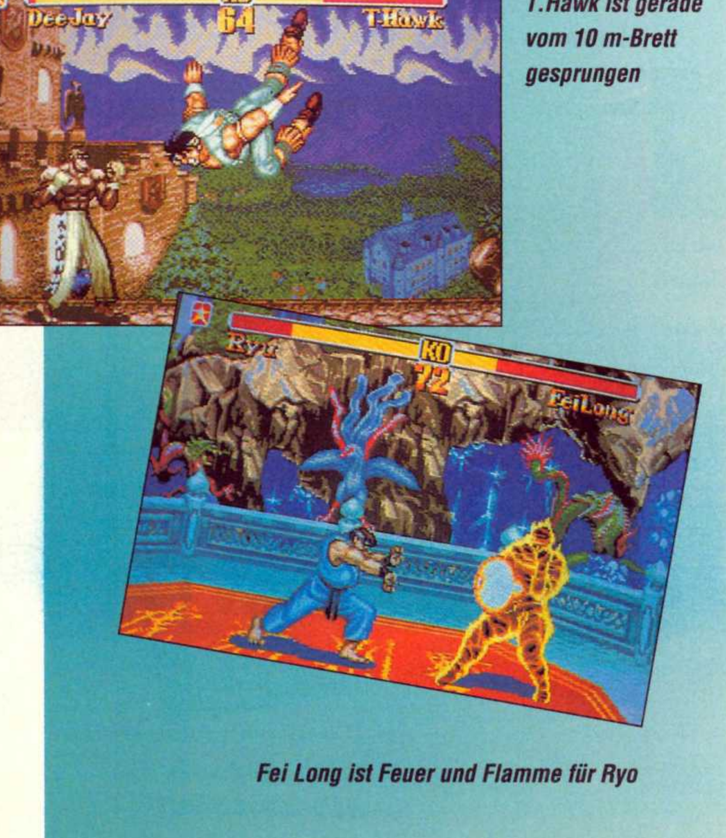
Knüppel-Power

Super Streetfighter 2



Die Karibik-Stage läßt echtes Südsee-Feeling aufkommen

Die Schar der Kämpfer ist um vier angewachsen



T.Hawk ist gerade vom 10 m-Brett gesprungen

Fei Long ist Feuer und Flamme für Ryo

Capcom hat seine *Streetfighter*-Riege um vier unverbesserliche Haudegen ergänzt. Fei Long, Shaolin-Kung-Fu-Meister aus Hongkong, trotzte den Knochenbrecher-Filmemachern und zog die Möglichkeit vor, sein Können an anderen Champs zu messen. Der etwas untersetzte Bruce-Lee-Verschnitt beherrscht einen beeindruckenden 'Rising Dragon Kick': Betätigt Ihr links, unten, linksunten steigt er senkrecht in die Lüfte und rotiert mit flammenden Füßen um die eigene Achse. Eine Lady ist zu wenig, dachten sich die Capcom-Designer und rekrutierten flugs die blonde Britin Cammy. Die langbeinige Schöne im sexy Catsuit greift gern mit ihrem Front Kick an. Dieser 'Dragon Punch'-ähnliche Kick-Aufwärtshaken wird auch so ausgelöst und macht jeden Luftangriff im Handumdrehen zunichte. Sehr mächtig gestaltet sich in der Praxis auch der'Cannon Drill'. Allgemein gesehen präsentiert sich Cammy als flinke Fighterin mit präziseren Moves als Chun Li, aber die Chinesin hat mit ihrem Feuerball ja auch dazugelernt. Ein dunkelhäutiger Kämpfer darf bei den Ausscheidungen natürlich auch nicht fehlen: Dee-Jay aus der Reggae-Metropole ist der Meinung, sein Kickboxertalent in Verbindung mit seiner Musikleidenschaft würde ihn an die Spitze der weltbesten Fighter bringen. Das Feld der 'New Challengers' komplettiert schließlich Thunder Hawk. Der hochaufgeschossene Indianer wurde von der Verbrecherorganisation Shadowlaw aus seinem angestammten Reservat vertrieben und schwört nun, nicht eher zu ruhen, bis er dessen Boß M.Bison zwischen seinen mächtigen Fingern zermalmt hat. Der Hüne hat alte indianische Wrestling-Techniken perfektioniert. Ihr könnt noch die bekannten (vier) Turbo-Sterne zuschalten. Neben dem normalen Turnier-Modus bietet Euch *Super Streetfighter 2* noch eine Reihe weiterer Optionen, unter denen sich als Schmankerl der Time Trial-Mode tummelt.



Was soll man zu *Street Fighter* noch sagen? Das Spiel an sich ist eine Legende, und jedes Update vermag den Spieler noch ein Stück näher an die Perfektion heranzuführen (und ihm das Geld aus der Tasche zu ziehen...). Die neuen Charaktere fügen sich prima in die alte Garde ein und die neuen Modes sprühen nur so vor Langzeitmotivation (Ich muß im Time-Trial-Mode endlich unter 15 Sekunden kommen!). Man muß aber auch sehen, daß die *Street Fighter*-Saga in punkto Aufmachung und Atmosphäre den SNK-Games schon lange nicht mehr das Wasser reichen kann. Von der Spielbarkeit her liegt es aber auf einer Stufe mit *Samurai Shodown*. rk

Spieletyp: Beat'em Up
Hersteller: Capcom
Testversion von: High Score Games
Anzahl der Spieler: 1-8
Features: Continue, viele Spielmodi
Schwierigkeitsgrad: 3 bis 8
Preis: ca. 150 Mark

Grafik: 84%
Musik: 65%
Soundeffekt: 52%

Spielspaß 91%

Redaktionswertung



Säbelklappern

Shinobi 2

Eines der ersten und erfolgreichsten Spiele für das Mega Drive war *Super Shinobi*. Das schrie schon förmlich nach einem zweiten Teil. Der inoffizielle Nachfolger *Shadow Dancer* führte ein zu tristes Schattendasein, als daß es sich in die *Shinobi*-Serie mit hätte einreihen können. Die Verbrecherorganisation Neo Zeed hat sich seit dem ersten Teil neu formatiert und strebt einmal mehr nach der Weltherrschaft. Ihr stürzt Euch mit Eurem Helden erneut wagemutig in eine Reihe von gefährlichen Missionen, die mit Zwischen- und Endgegnern bestückt sind. Die Szenarien reichen von wasserdurchfluteten Höhlen, biogenetischen Versuchlabors, bis zu Jet-Surfern auf dem Meer. Um Euch der Gegnerschaft zu erwehren, könnt Ihr Wurfsterne schleudern, einen Doppelsprung vollführen, Euch an Wänden entlanghangeln und von ihnen abstoßen. Falls es mal gar zu brenzlig wird, solltet Ihr eine der vier aus dem Vorgänger bekannten Ninja-Magien einsetzen. Neben Laufen und Springen müßt Ihr z.B. auch zu Pferd oder per Jet-Surfboard versuchen, den Bösewichtern das Licht auszublasen. Die Levels scrollen dabei nicht nur von links nach rechts, sondern bei Bedarf auch nach oben und unten. Die Endgegner sind teilweise sehr einfallsreich gestaltet: Eine fliegende Maschine im Labor kann zum Beispiel Eure Steuerung verdrehen und es muß flugs umgedacht werden. Falls Euch unterwegs die Shurikens zu stark schwächen, frischt Ihr die Lebensenergie mittels Extrasymbolen wieder auf.

System: Mega Drive
Spieletyp: Action
Hersteller: Sega
Testversion von: Archiv
Anzahl der Spieler: 1
Features: Continue, Optionsmenü
Schwierigkeitsgrad: 4 bis 6
Preis: ca. 120 Mark

Grafik: 91%
Musik: 81%
Soundeffekt: 83%

Spielspaß **91%**

Redaktionswertung



Das Programmierteam vom ersten Teil hat es erneut geschafft, einen Mega Drive-Meilenstein zu setzen. War das erste Ninja-Abenteuer schon ein grafischer Leckerbissen, setzt *Shinobi 2* noch einen dicken Batzen mit drauf. Die Designer haben sich viel Mühe gegeben, alle Levels so abwechslungsreich wie möglich zu gestalten. An allen Ecken und Enden erwarten Euch neue Überraschungen wie zum Beispiel Monster, die Euch aus dem Hintergrund per Fadenkreuz ins Visier nehmen. Die Endgegner haben oft viele verschiedene Taktiken und ein reichhaltiges Waffenarsenal in petto, so daß der Schwierigkeitsgrad durchgehend hart, aber fair ist. Für die Begleitmusik wurde wieder Yuzo Koshiro an Land gezogen, der bekannt ist für seine fetzigen Rhythmen. Alles in allem ist *Shinobi 2* ein Muß für jeden Action-Fan. Dieses Modul sollte in keiner Mega Drive-Bibliothek fehlen. ***ws***

Mit geschickter Sprungtechnik pirscht Ihr Euch an den Feind heran

Selbst auf dem Wasser findet Euer Ninja-Held keine Ruh

In diesen Kisten sind hilfreiche Extras versteckt

Auf den ersten Blick könnte einem der Bursche ja fast Angst machen

Bis zum bitteren Ende

Eternal Champions

Larcen zeigt's zu Zeiten der Prohibition im Chicago der 30er Jahre

Auf den Laufsteg mit Dir, Mädel-Beat'em-Ups ruinieren den Teint!

Duelle im kühlen Naß erfrischen die Spieler

Im Trainingsraum könnt Ihr Special-Moves üben, bis die Finger rauchen

Daß Prügelspiele derzeit der Renner schlechthin sind, dürfte (leider!) inzwischen auch das dümmste Softwarehaus begriffen haben. Dazu zählt sich Sega zum Glück nicht, präsentieren die Japaner doch mit *Eternal Champions* ein unblutiges und sportbetonteres Beat'em Up mit vielen interessanten Konfigurationsmöglichkeiten und Features. Ihr könnt vor dem ersten Fight hart an Euren Techniken feilen, indem Ihr im 'Dexterity Space' einer zufällig in der Luft herumschwebenden Metallkugel Tritte und Schläge mitgebt. Gute Techniken werden entsprechend mit Punkten honoriert. Die nächsten kommen dann schon langsam mit einem Affenzahn angedüst und bewegen sich ziemlich fies in der Gegend herum. Schlagt Ihr daneben und werdet von dem Ding kalt erwischt, geht's Eurer Energieleiste an den Kragen. Ist die aufgerieben, erhaltet Ihr eine Bewertung Eurer Performance. Sucht Ihr nach einem solch harten Trainingspensum nach der wahren Herausforderung, so begebt Euch in den Battle Room: Hier habt Ihr es neben dem eigentlichen Gegner noch mit einer Menge Bosheiten zu tun, die Ihr zuvor per Menü aktivieren könnt (jaja, die Masochisten...). Als da wären: Kreissägen, Minen, Elektroblitze und alles, was der brave Bürohengst sonst noch jeden Tag auf der Kaffeefahrt findet. Hier haben sich die Designer offenbar etwas von *World Heroes 2* (Neo Geo) inspirieren lassen.



Die Vorschußlorbeeren dieses 24-MBit-Monstermoduls waren schon beträchtlich. Doch von einer Revolution des Genres kann bei weitem keine Rede sein. *Eternal Champions* ist trotz lässiger Hintergrundgrafiken ein Beat'em Up konventioneller Machart: Im Gegensatz zu *Street Fighter 2* vermißt man in den Turbo-Levels fehlende Animationsphasen schmerzlich. Da hätten die Entwickler die zahlreichen Backgroundgags (ratternder Heli am Horizont, Oldtimer in Chicago rauschen vorbei) lieber in flüssigere Bewegungen investieren sollen. Musiktechnisch ist an den Machern kein Meisterkomponist verlorengegangen.

Offensichtlich sollte das Modul schnell fertig werden, denn der Kaufhausbeschallung zuzuhören, macht ungefähr genausoviel Spaß. Der Hauptaugenmerk liegt allerdings auf der Spielbarkeit und die ist wirklich exzellent gelungen.

Zudem hält die Mischung aus Training, Turnier und Story den Spieler bei der Laune. *rk*

System: Mega Drive
Spieletyp: Beat'em Up
Hersteller: Sega
Testversion von: Archiv
Anzahl der Spieler: 1-2
Features: 3 Speeds, Turniersystem
Schwierigkeitsgrad: 3 bis 7
Preis: ca. 150 Mark

Grafik: 80%
Musik: 48%
Soundeffekt: 64%
Spielspaß 81%

Redaktionswertung



Planet der Kröten

Battletoads

Die ärgsten Feinde der Konkurrenzkröten *Teenage Turtels* sind wieder unterwegs. Wer das NES-Original (ja lange ist's schon her) schon mal ausprobiert hat, dem ist der Spielverlauf bekannt: Die Mega Drive-Version wurde zwar optisch und akustisch aufgemotzt, blieb spielerisch aber unangetastet. Während ihrer Rettungsmissionen auf "Ragnarok's World" haben die *Battletoads* viel Arbeit vor sich. Zum Glück sind sie mit knallharten Fäusten und robusten Füßen gesegnet, denn gleich zu Beginn stellen sich Ihnen böse Aliens in den Weg. Zwei knallharte Geraden, ein Krötenschwinger und schließlich der abschließende Fußtritt bereinigen die Situation allerdings recht schnell. Unterwegs sammeln die Kröten zudem ein paar Extras auf, die vergeßliche Schurken einfach liegengelassen haben. Auch wenn der erste Level *Turtel*-typisch horizontal scrollt, verlieren die *Battletoads* schon in der zweiten Stage den Boden unter ihren Füßen. Dann schwingen sie sich nämlich in einen tiefen Schacht - nur von einem dünnen Seil abgesichert. Unten angelangt, warten gierige Vögel und fleischfressende Pflanzen nur darauf, aus Euch einen Krötenburger zu brutzeln. Wurde diese Hürde geschafft, begeben sich die Kröten in die Luft: An Bord eines "Speed Bikes" oder "Space Boards" weichen sie Hindernissen aus, springen darüber hinweg und benutzen waghalsige Sprungschanzen. Im letzten Abschnitt müßt Ihr in den "Tower of Shadow". Dort erwartet Euch die Königin der dunklen Nacht und Ihr müßt nun "Pimple" und "Angelica" aus ihrer Gefangenschaft befreien.

System: Mega Drive

Spieletyp: Jump'n'Run
Hersteller: Tradewest
Testversion von: Archiv
Anzahl der Spieler: 1-2
Features: Continue
Schwierigkeitsgrad: 7
Preis: ca. 120 Mark

Grafik: 70%
Musik: 79%
Soundeffekt: 70%

Spielspaß 83%

Redaktionswertung



Die Entwickler haben sich Zeit gelassen mit der Mega Drive-Version. Zwar nagt der Zahn der Zeit schon ein wenig an der Spielidee, dennoch glänzt die MD-Version mit einem abwechslungsreichen Spielablauf, der sogar den unverschämt hohen Schwierigkeitsgrad vergessen läßt. Videospiel-Einsteiger werden allerdings schnell gefrustet: Schon die ersten vier Levels sind extrem lang und verdammt schwer. Ansonsten überzeugt das Spiel in vielen Punkten: fetzige Musik, tadellose Technik, ansprechende Grafik und kleine Gags muntern den Spieler immer wieder zu einen neuen Spiel auf. *Battletoads* ist weit mehr als ein simples Prügelspiel: Anders als die Mega Drive-Turtels, fordern die Tradewest-Kröten viel Geschicklichkeit und intelligente Spielstrategien. Alle Action-Prügel-Fans dürfen beruhigt zugreifen. *ws*

Die Kröten geben anständig Gas auf ihrem Turbo-Schlitten

Wer mit Schneebällen wirft, bekommt kalte Krötenpfoten

Jetzt aber mit Vollgas nach Hause, das Essen wartet schon

In dieser Runde dürft Ihr Ballern, was das Rohr hergibt



Mega-Klassiker

Gauntlet IV

Ein wahres Monsterheer erwartet Euch bei Gauntlet IV

Aus den Generatoren entspringen unentwegt Geister

Sogar an eine Statistik am Ende jedes Levels wurde gedacht

Zu viert macht das Monstergemetzel am meisten Spaß

Schon lange Zeit ist es her, da sorgte der erste Vier-Player-Münzautomat von Atari für gefüllte Kassen in den Spielhöllen. Tengen hat die Grundzüge des Klassikers übernommen und zu vier verschiedenen Spielmodi ausgebaut. Die Charaktere sind die gleichen geblieben: Thor ist ein kräftiger, aber etwas langsamer Krieger. Merlin, der Zauberer, ist körperlich anfälliger, aber dafür sind seine Feuerbälle gewaltig. Thyra, die Walküre reiht sich von den kämpferischen Stärken und Schwächen her in die Mitte der Truppe ein. Schließlich bleibt noch Questor übrig, der flinkste aus der Crew, dem es allerdings an Feuerkraft fehlt. Das Grundprinzip bei allen Spielvariationen ist das gleiche: Ihr kämpft Euch durch einen Dungeon auf der Suche nach dem Ausgang. Aus Monstergeneratoren kommen Kreaturen, die Euch aufhalten wollen. Um den Strom von Gegnern zu stoppen, müßt Ihr die Generatoren zerstören. Dabei gilt es, jede Berührung mit Dämonen, Geistern und Zauberern zu vermeiden. Ansonsten kostet das Euch "Health"-Punkte. In den Verliesen liegen viele nützliche Gegenstände herum: Kleine Mahlzeiten für die Gesundheit und Schlüssel für die Türen. In den Flaschen befinden sich magische Tränke, die unterschiedliche Wirkungen haben. Bei *Gauntlet IV* könnt Ihr zwischen vier Spielarten wählen. Wer das Original liebt, macht sich an den Arcade-Game-Modus. Der Quest-Modus beinhaltet einige Rollenspielelemente. Im Battlemode dürft Ihr gegeneinander antreten und müßt versuchen, Eure Mitspieler auszuschalten oder in einen Ausgang zu drängen.



Schon damals konnte ich mich kaum von dem Spielautomaten losreißen. Die letzten Umsetzungen dagegen ließen immer das gewisse Etwas vermissen. Tengen hat daraus gelernt und versuchte, eine originalgetreue 1:1-Kopie zu erstellen. Das hat dann auch letztendlich geklappt. Ihr bekommt neben der sehr guten Konvertierung noch einige erweiterte Spielmodis frei Haus mitgeliefert. Die Grafik und der Sound wurden fast pixelgenau auf die Mega Drive-Plattform umgesetzt. Der unterstützte Vier-Spieler-Modus verspricht grenzenlosen Spielspaß. Am Quest-Mode werdet Ihr am längsten zum Knabbern haben. Er ist extrem schwer, da Ihr nur alleine spielen könnt und trotzdem unzählige Gegner auftauchen. Auch der Battle-Mode ist ganz amüsant, macht aber lange noch nicht so viel Spaß, wie zum Beispiel *Bomberman*. ws

System: Mega Drive
Spieletyp: Action mit Rollenspiel-Anteil
Hersteller: Tengen
Testversion von: Tengen
Anzahl der Spieler: 1-4
Features: Paßwort, Continue
Schwierigkeitsgrad: 5 bis 8
Preis: ca. 130 Mark

Grafik: 65%
Musik: 69%
Soundeffekt: 62%

Spielspaß 83%

Redaktionswertung

Flotter Dreier

Streets of Rage 3

Mit geballten 24 MBit wartet der Prügelnachfolger *Streets of Rage 3* auf. Die Bombenleger-Crew ist auch im dritten Teil wieder unterwegs! General "Zagnov" hat sein Gefolge beauftragt, eine riesige Fabrik in die Luft zu jagen. Gesagt, getan, und es gibt einen mächtigen Knall in der Stadt. Viele Menschen werden verletzt oder getötet, und zu allem Übel wird noch eine hochgiftige Flüssigkeit freigesetzt. Plünderer und Diebe machen sich sofort auf den Weg, um die Situation auszunützen. Die Gesetzeshüter fühlen sich überfordert und fordern beim Bürgermeister Unterstützung an. Der ruft gleich seine schlagkräftigen Freunde: Axel, Blaze und "Skate" zu Hilfe herbei. "Zan", der Elektroschocker, ist neu in der Truppe und zeichnet sich durch enorm starke hydraulische Roboterarme aus. Wie auch schon in den beiden vorangegangenen Teilen kämpft Ihr alleine oder zu zweit auf den Straßen gegen Horden von Punks und Gesetzeslose an. Alle Helden führen noch zusätzliche Waffen mit sich. Zwecks Chancengleichheit könnt Ihr auch unterwegs diverse Extrawaffen aufsammeln – bzw. den Gegnern abnehmen. Doch selbst ohne diese Hilfen steht Euren Straßenkämpfern eine ansehnliche Fülle an Schlägen zur Verfügung – inklusive mehrerer Tag-Team-Schlag-Varianten. Falls es mal allzu brenzlig wird, hilft nur noch eine hochwertige Superwaffe. Bei Spezialattacken wird Euch immer etwas von Eurer kostbaren Zusatzenergie abgezogen. Am Ende jedes Levels wartet wie gewöhnlich ein Oberfiesling mit gemeinen Tricks auf Euch.


System: Mega Drive
Spieletyp: Beat'em Up
Hersteller: Sega
Testversion von: Sega
Anzahl der Spieler: 1-2
Features: Continue, 6-Button-Joypad-Unterstützung
Schwierigkeitsgrad: 5
Preis: ca. 130 Mark

Grafik: 75%
Musik: 65%
Soundeffekt: 67%

Spielspaß 77%

Redaktionswertung



Wieviele Fortsetzungen müssen wir denn noch ertragen? Im Grunde genommen ist es doch immer das gleiche Spiel. Selbst bei der Grafik gibt es keine bahnbrechenden Verbesserungen festzustellen, was jetzt nicht bedeuten soll, daß diese schlecht sei. Die Spielbarkeit gestaltet sich um einiges flüssiger als bei den Vorgängern, begünstigt durch die Unterstützung des 6-Button-Joypad. Die Levels sind ebenfalls um einiges länger geworden als bei den vorangegangenen Teilen, was wiederum der Spielemotivation zugute kommt. Allerdings hat mich diesmal die Musikkomposition von Yuzo Koshiro keinesfalls vom Hocker gehauen.

Ansonsten bleibt abschließend zu sagen, daß *Streets of Rage 3* allen denjenigen empfohlen werden kann, die sich bei den ersten zwei Teilen noch nicht sattgespielt haben. *ws*

Der neue Kämpfer "Zan" verfügt über einzigartige Specialmoves

Die poppigen Punks fordern hier zum Prügeltanz auf

Axel schlägt sich hier gerade mit einem Känguruh herum

Alle vier Straßenkämpfer auf einem Blick

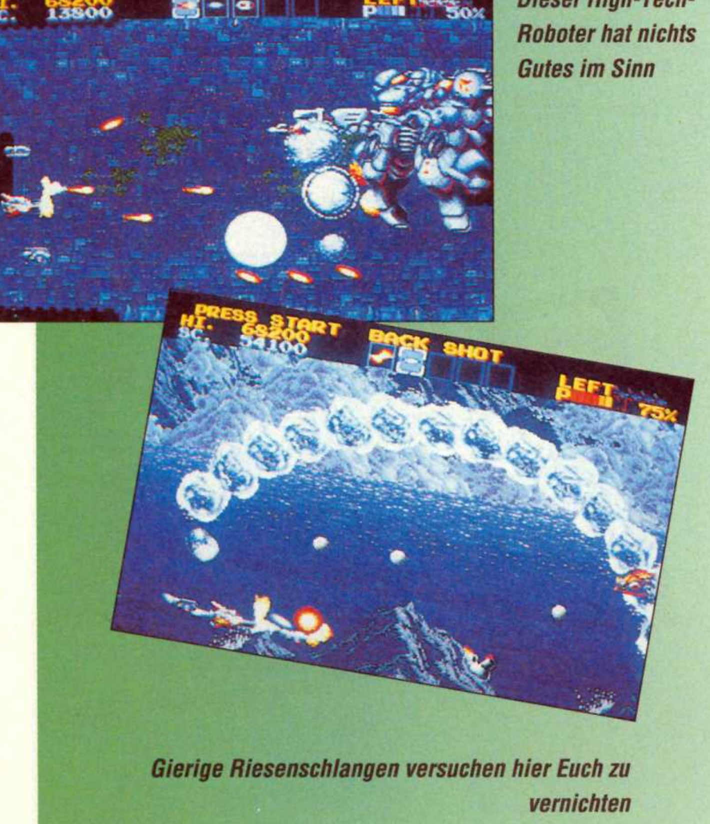
Donnerlüttchen

Thunder Force 4



Monströse Gegner erwarten Euch im vierten Teil

Die Endgegner sind fast alle riesengroß



Dieser High-Tech-Roboter hat nichts Gutes im Sinn

Gierige Riesenschlangen versuchen hier Euch zu vernichten

Der erste Teil dieser Ballersaga wurde bis jetzt noch nicht auf Konsolen umgesetzt. Der Grund ist ganz einfach zu erklären. In Japan gab es dieses Spiel nur auf einem speziellen Home-PC.

Das ist der wahre Grund, warum auf dem Mega Drive mit *Thunder Force II* gestartet wurde. Mittlerweile ist Tecno-Soft auf der Sega-Konsole schon bei Teil vier angelangt. Wieder geht's es um die gute alte Erde, welche zum erneuten Male von außerirdischen Streitsüchtigen heimgesucht wird. Ihr habt also wieder einen Grund, Euren Raumfahreranzug anzulegen und den bösen Eindringlingen den Weg nach Hause zu weisen. Die Klamotten angezogen, schwingt Ihr Euch in den kampferprobten Raumjäger und hebt ab in den allumfassenden Kosmos. In der finsteren Endlosigkeit der Galaxis trefft Ihr dann auf allerlei fieses Raumfahrergesindel.

Ihr fliegt über die Oberflächen von zehn unbekannten Planeten, auf denen die Invasoren einiges an Bodenstationen, Weltraumfestungen und furchterregenden Kampfgeschwadern aufgestellt haben. Euer Raumfighter kann für den bedingungslosen Einsatz mit maximal fünf Waffensystemen aufgerüstet werden.

Mehrere Drohnen, Schutzschilde und effektive Feuerbomben sind ebenfalls wieder mit dabei. *Thunder Force 4* scrollt durchweg in mehreren Ebenen horizontal und ein wenig von oben nach unten. Dabei steuert Ihr Euren Raum-Fighter durch verschiedene skurrile Landschaftsszenarien. Insgesamt habt Ihr sechs "Weltraumleben" pro "Continue", um die Eindringlinge zu verjagen.



In den meisten Fällen kommen Fortsetzungen nie an ihre erfolgreichen Vorgänger heran. Aber Tecno Soft belehrt uns erneut eines Besseren. Im Prinzip wird dem Ballerexperten nichts Neues geboten, aber die technische Brillanz macht *Thunder Force 4* zu einem Shoot'em-Up der Extraklasse. Die Entwickler haben jede Menge neuer Superwaffen in das Modul gepackt. Die Hintergründe präsentieren sich sehr farbenfroh und wurden mit viel Liebe zum Detail gezeichnet. Sogar aus dem schlechten Soundchip haben die Tecno-Virtuosen imposante Töne gezaubert. Endlich zeigt ein Softwarehaus, daß sich durch viele Mittelklasseproduktionen noch lange nicht das Ende des Mega Drives abzeichnet. Für Shoot'em-Up-Freaks ist *Thunder Force 4* eine willkommene Abwechslung, welche in keiner Baller-Sammlung fehlen sollte. *ws*

System: Mega Drive
Spieletyp: Shoot'em Up
Hersteller: Techno Soft
Testversion von: Archiv
Anzahl der Spieler: 1
Features: Continue, 3 Schwierigkeitsgrade
Schwierigkeitsgrad: 6 bis 7
Preis: ca. 120 Mark

Grafik: 86%
Musik: 84%
Soundeffekt: 81%

Spielspaß 85%

Redaktionswertung



Ballerorgie

Musha Aleste

Könnt Ihr Euch noch an *Powerstrike* auf dem Master System erinnern? Es zählt bis heute zu den besten 8-Bit-Ballerspielen und war technisch ein absolutes Prachtstück. Um den Zusammenhang zwischen diesem Modul und *Musha Aleste* für das Mega Drive zu erkennen, muß man wissen, daß *Powerstrike* in Japan den Namen *Aleste* trug. Sega befand es für besser, den Titel für Europa umzubenennen. Somit ist *Musha Aleste* der offizielle Nachfolger des Master System-Hits. Der Bildschirm scrollt konsequent von oben nach unten. Sieben lange Levels, gespickt mit waffenstrotzenden Aliens müssen überstanden werden. Ihr steuert diesmal kein gewöhnliches Raumschiff durchs All, sondern nehmt Platz in einen gut bewaffneten Raketenroboter. Zu Beginn könnt Ihr Euch nur mit einem schmächtigen Schuß nach vorne verteidigen. Durch ein ausgeklügeltes Extraswaffensystem, in dem es alle erdenklichen Laserwaffen gibt, kann dem abgeholfen werden. Um in den Besitz dieser Hilfen zu gelangen, muß man ständig nach kreisförmigen Symbolen Ausschau halten, die ab und zu vorbeiflattern. Die Durchschlagskraft dieser Waffe hängt davon ab, wie oft man die entsprechenden Symbole hintereinander aufsammelt. Trefft Ihr bestimmte Kapseln, geben diese spezielle Pillen frei. Sie stehen für Begleitraumschiffe, die sich zu Eurem Roboter gesellen. Wie Ihr die Begleiter anordnet, und in welche Richtung sie schießen sollen, hängt ganz von Euren Wünschen ab. Mit einem der drei Feuerknöpfe schaltet Ihr sechs vorgegebene Positionen durch. Jede Spielstufe bietet eine andere Grafik und unterschiedliche Feinde. Ihr begegnet gigantischen, fliegenden Festungen ebenso wie kleinen, aber fiesen Plagegeistern, die meist nur im Dutzend auftreten.

System: Mega Drive

Spieletyp: Shoot'em Up
Hersteller: Compile
Testversion von: Archiv
Anzahl der Spieler: 1
Features: Continue
Schwierigkeitsgrad: –
Preis: ca. 120 Mark

Grafik:	88%
Musik:	84%
Soundeffekt:	91%
Spielspaß	85%

Redaktionswertung



Ballerspiele sind schon ein wenig aus der Mode gekommen. Trotzdem ist und bleibt *Musha Aleste* eines der innovativsten Ballerspiele auf dem Mega Drive. Es wird ein Feuerwerk an spektakulärer Grafik und phänomenaler Musik abgebrannt. Die Compile-Entwickler haben die Mega Drive-Hardware in jeder Hinsicht bis zum Letzten ausgereizt. Die Kombination aus purer Ballerfreude, phantasievollen Gegnern und Soundeffekten, katapultieren *Musha Aleste* an die Spitze des Shoot'em-Up-Throns. Allerdings solltet Ihr nicht den Fehler begehen, Euch von Anfang an verleiten zu lassen, den "Easy"-Schwierigkeitsgrad anzuwählen. Ansonsten dauert der Spaß nur wenige Stunden und Ihr steht bald vor dem Obermotz. *ws*

Zahlreiche 3-D-Effekte zieren das Spielgeschehen

Diesem noch grinsendem Gegner wird bald das Lachen vergehen

Heißen Flammenwerfern gilt es auszuweichen

Extrawaffen gibt es hier in Hülle und Fülle



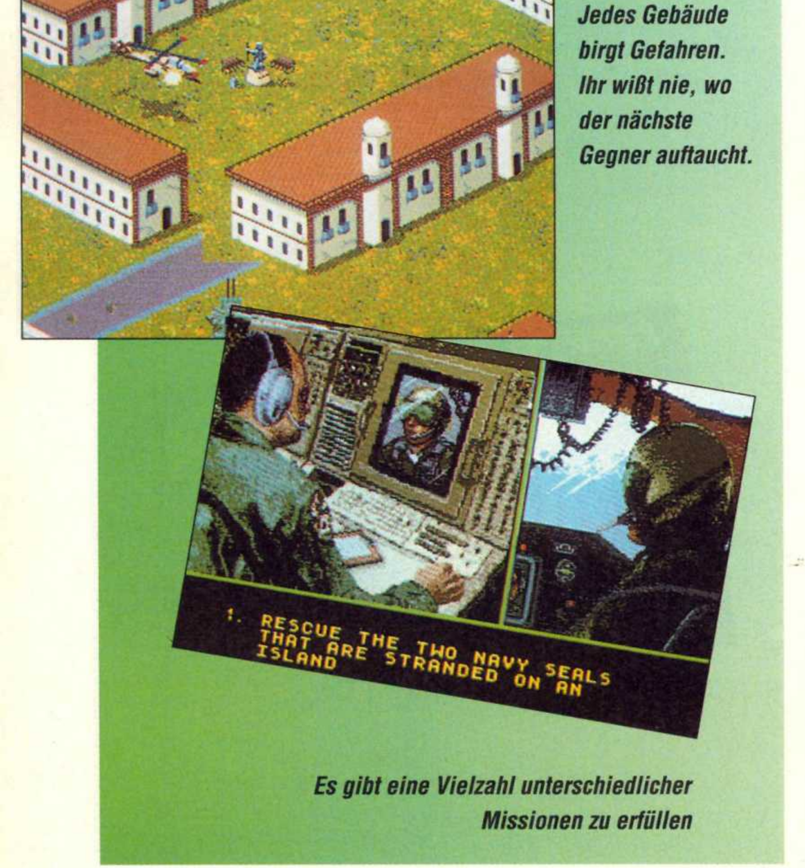
Mach's nochmal, Sam

Jungle Strike

Einige Bunker verlangen ein längeres Bombardement, bevor sie ihren Inhalt preisgeben



Diese Schönheit berichtet über die neuesten Greueltaten. Nein, ich habe ihre Telefonnummer nicht.



Jedes Gebäude birgt Gefahren. Ihr wißt nie, wo der nächste Gegner auftaucht.

Es gibt eine Vielzahl unterschiedlicher Missionen zu erfüllen

Mitte 1992 veröffentlichte Electronic Arts *Desert Strike*, das sich zu einem der erfolgreichsten Module des Jahres entwickelte. Als logische Folge kam im Sommer '93 der Nachfolger *Jungle Strike*, mit identischem Spielprinzip und neuem Gegner. Ende dieses Jahres soll übrigens mit *Urban Strike* das dritte Programm der Serie in die Läden kommen. In *Desert Strike* ging es dem bösen General Kilbaba und seinen Wüstensöhnen an den Kragen. Dessen Sprößling, Kilbaba Junior (wie einfallsreich), sinnt auf Rache und liefert deshalb nukleare Waffen an den südamerikanischen Drogenbaron Carlos Ortega. Gemeinsam planen sie nun, ihren großen Widersacher, die USA, auszuschalten. So dürft Ihr Euch also zum zweiten Mal in Euren Hubschrauber setzen und die Welt retten. Schon im ersten Level geht's voll zur Sache: Terroristen sind in Washington eingefallen und bedrohen bekannte Monumente und das Weiße Haus. Wie schon beim Vorgänger gibt's pro Szenario eine Anzahl Aufträge zu erfüllen. Eure Helikopter vom Typ Apache ist mit einer Bordkanone und einigen Raketen bewaffnet. Hydras haben eine hohe Schußfrequenz, aber wenig Durchschlagskraft, während die lahmen Hellfires auch dem größten Panzer das Fürchten lehren. Euer "Schlachtschiff" hält bei allen Flugmanövern eine konstante Höhe, so daß die Steuerung während des Spiels kein Problem ist. Trotzdem solltet Ihr Euch vor jedem Spielabschnitt eine Strategie zurechtlegen, denn mit primitivem Drauflosballern kommt Ihr nicht weit. Meist helfen Anschleichtaktiken und Planung, denn Euer Hubschrauber will regelmäßig nachgetankt werden und der Munitionsvorrat reicht auch nicht ewig. Wo sich Ziele und Nachschub befinden, erfahrt Ihr auf der Übersichtskarte. Nach jedem Level erhaltet Ihr ein Paßwort, das Ihr Euch am besten notiert.



Man kann darüber diskutieren, ob *Jungle Strike* nicht vielleicht doch ein wenig zu brutal ist, einen Heidenspaß macht es auf jeden Fall. Während den Missionen herrscht ständig Hochspannung, nach längerem Spielen hilft nur noch eine kalte Dusche. Die Steuerung wurde bewußt einfach gehalten und die Handlung trägt viel zum Spielspaß bei. Die Grafik hat sich im Vergleich zu *Desert Strike* deutlich verbessert. Wo früher nur eintönige Wüsten vorherrschten, stehen jetzt detailliert gezeichnete Gebäude. Außerdem gibt's mehr als doppelt so viele Missionen. Action-Fans müssen dieses Modul einfach haben und dürfen sich schon auf den Nachfolger, *Urban Strike*, freuen. *rz*

System: Mega Drive
Spieletyp: 3-D-Shoot'em Up mit Strategieelementen
Hersteller: EA
Testversion von: EA
Anzahl der Spieler: 1
Features: Paßwort
Schwierigkeitsgrad: 6 bis 9
Preis: ca. 120 Mark

Grafik: 71%
Musik: 48%
Soundeffekt: 60%

Spielspaß 85%

Redaktionswertung



Doppelschlag

Ranger-X

Mal wieder die Aliens. In 90% aller Shoot'em Ups müssen böse Außerirdische als schleimige Gegner herhalten, so auch in *Ranger-X*. Diesmal greift die Rahuna-Planetenvereinigung das galaktische System an, in dem sich die Erde befindet. In der Hauptstadt, die noch durch einen Protonen-Schutzwall beschützt wird, beschließt die Regierung, Ranger-X in die Schlacht zu werfen. Ranger-X (das seid Ihr!) ist ein gepanzerter Roboter mit Raketenrucksack, der es Euch erlaubt, eine begrenzte Strecke im Flug zurückzulegen. In jedem Spielabschnitt gesellt sich einer von zwei verschiedenen Begleitern zu Euch. Indra ist ein schnelles Bodenfahrzeug und Eos ein mit dicken Laserkanonen ausgestatteter Flugroboter. Falls Ihr Euch unabhängig von Euren Helfern bewegt, geht`s Euch schnell an den Kragen. Ihr könnt aber einen Teil der Strecke im Inneren Eures Kumpels zurücklegen, und so Eure eigene Rüstung schonen. Eure Aufgabe in jedem Level ist es, eine bestimmte Anzahl feindlicher Stützpunkte auszuschalten, die auf Eurem Radarschirm als gelbe Punkte erscheinen. Habt Ihr das geschafft, wartet noch die Basis des Feindes auf Euch, die aus allen Rohren ballert. An den schwer zu findenden Energieumwandlern könnt Ihr bei Bedarf die Energie der Spezialwaffen in Lebenselixier für Ranger-X oder Eure Begleiter transformieren. Die verschiedenen Spielabschnitte erweisen sich als äußerst abwechslungsreich. Einige scrollen nur vertikal, während sich andere in alle Richtungen bewegen. Da gibt es Wolkenkratzer ebenso zu bewundern wie teuflische Säureseen.



System: Mega Drive

Spieletyp: Shoot'em Up
Hersteller: Sega
Testversion von: Sega
Anzahl der Spieler: 1
Features: Continue
Schwierigkeitsgrad: 7
Preis: ca. 130 Mark

Grafik: 86%
Musik: 79%
Soundeffekt: 78%

Spielspaß 84%

Redaktionswertung



Anfangs dachte ich noch, ich hätte ein weiteres mittelmäßiges Shoot'em Up vor mir, schon nach wenigen Minuten wurde mir jedoch klar, daß *Ranger-X* etwas Besonderes ist. Taktik ist ebenso gefragt wie Fluggeschick und flinke Finger. Ihr müßt Eure Begleiter gezielt einsetzen, denn ohne sie habt Ihr nicht den Hauch einer Chance. Grafisch gehört *Ranger-X* zu den besten Modulen überhaupt. In jedem Level überzeugt die detaillierte, farbenreiche Hintergrundgrafik. Bombastische Explosionen und riesige Endgegner sorgen ständig für Überraschungen. Speziell die Bosse gehören zum originellsten, was es auf diesem Sektor gibt. Eine mächtige Mechano-Krabbe macht ebenso Jagd auf Euch wie eine beeindruckende Panzerfestung. Das Scrolling ist butterweich und obwohl der Bildschirm scheinbar vor lauter Action überquillt, ist kein Flackern oder Slowdown zu bemerken. *rz*

In der Höhle müßt Ihr mit einigen Tricks arbeiten

Der Wasserkrakenboß fährt seine Tentakel gewaltig weit aus

Der Metallbrocken verwandelt sich etliche Male

Tolle Backgrounds runden diesen Hit ab



Giga-Geballer

Mega Turrican

Eine kleine Detailstudie von Turricans Kampfanzug

Beim Herumtanzen auf dem Kopf vom Motz

Hier bloß nicht von den geflügelten Feinden vom Eisenträger stoßen lassen

Da haut die gegnerische Macht aber ganz schön mit der Faust auf den Tisch, huijuijui

Daran, daß er schon so bald wieder seinen Turrican-Kampfanzug überstreifen muß, um gegen die frisch vereinten Mächte des Bösen anzutreten, hätte unser Held Bren McGuier wohl im Traum nicht gedacht; nach der ganzen Rumbolzerei zuvor auf so ziemlich allen Systemen, vom C 64 bis zum Super Nintendo. Aber was will man machen, wenn die nervige "Machine" schon wieder das halbe Planetensystem geschrottet hat und Millionen von Weltraumbewohnern in Ketten liegen. Als Kämpfer für die intergallaktische Freiheit steht Euch natürlich modernste Waffentechnologie zur Verfügung. Euer Robo ist mit Wumme und Plasmaseil ausgestattet. Das Schießgerät kann mit Hilfe von Power-Ups, die reichlich zu finden sind, auf- bzw. umgerüstet werden. So sind Laserschüsse, Multi-Directional-Shots, Schüsse, die von den Wänden abprallen oder Dauerfeuer möglich. Wie in den anderen Turrican-Versionen, kann sich Euer Android auch zum Rad zusammenrollen und auf Knopfdruck Minen legen. Smart Bombs, die den Bildschirm leerfegen und Missiles mit Zielautomatik können selbstverständlich auch eingesetzt werden. Hat sich Eure 1-Mann-Armee innerhalb des Zeitlimits bis zum Ende eines Levels durchgeboxt, wartet jeweils ein oberer Motz, bis dann am Ende des 15. Levels ein Date mit "Le Machine" ansteht.



Keine Frage, mit diesem Modul ist uns eines der besten Action-Adventures dieses Jahres für das Mega Drive ins Haus geflattert. Bei Mega Turrican kommen nur die besten Zutaten in die Tüte. Die Programmierer haben Erstaunliches geleistet, man glaubt kaum, daß diese Farbenpracht dem Mega Drive entspringen soll. Die Grafik in jedem Level ist opulentest, selbst mit 3D-Spielereien wird nicht gegeizt. Das Spiel ist flüssig zu spielen, Turrican ist bestens steuerbar und Ruckeleien sind keine zu beklagen, was nicht unbedingt selbstverständlich ist bei der Vielzahl von bewegten Objekten, die sich oft gleichzeitig im Bild tummeln. Der Sound wird in gewohnter Chris-Hülsbeck-Qualität mitgeliefert, und ist wiedermal eine Ohrenweide. Der Gebrauch des Plasmaseils ist zwar gewöhnungsbedürftig. Da das Spiel aber mit seinem kreativen Leveldesign genug Langzeitmotivation bietet, gewöhnt man sich zwangsläufig an seinen "Enterhaken". Vom Spielprinzip her hat Mega Turrican nichts weltbewegend Neues zu bieten, hinterläßt aber einen angenehmen Nachgeschmack. *ds*

System: Mega Drive
Spieletyp: Action-Jump'n'Run
Hersteller: Data East
Testversion von: Traumfabrik
Anzahl der Spieler: 1
Features: Continue
Schwierigkeitsgrad: 4 bis 6
Preis: ca. 130 Mark

Grafik: ??%
Musik: ??%
Soundeffekt: ??%

Spielspaß 80%

Redaktionswertung

Alles nur geklaut

Gaiares

Dieses Ballerspiel zählt ebenfalls schon zu den älteren Modulen auf dem Mega Drive. Aber dennoch bietet das Game einiges an Abwechslung, was von anderen Shoot'em-Ups nicht gerade behauptet werden kann. Anfangs wirkt die Kombination von Raumschiff und Satelliten zwar ein bißchen bieder, doch das Deja-vu-Gefühl wird durch zumindest eine erfrischende neue Idee in die Schranken gewiesen: Der Satellit Eures Schiffs besitzt anfangs keine durchschlagende Waffensysteme. Die benötigte Feuerkraft wird den geschwind heranrasenden Gegnerformationen sozusagen "abgesaugt". Das sieht in der Praxis so aus, daß der Spieler seinen Satelliten in bester "R-Type"-Tradition den feindlichen Scharen entgegenschießen kann. Trifft man eines der Raumschiffe, saugt sich der Satellit an ihm fest und entzieht seinem Opfer Energie und Feuerkraft. Auf diese Weise rüstet Ihr nicht nur das Waffensystem auf, sondern wechselt, je nach Art des "angesaugten" Gegners, auch den Waffentyp. Der erste Level beginnt im Weltraum mitten zwischen gefährlichen Asteroiden und wird nach dem Sieg über den ersten Endgegner auf dem zu befreienden Planeten fortgesetzt. Die abwechslungsreichen Weltraum-Szenarien werden fleißig in alle Richtungen und in mehrere Ebenen gescrollt, wobei von Zeit zu Zeit auch größere Zwischengegner auftauchen, die gepaart mit recht hektischen Angriffsformationen dem Spieler das Leben mächtig schwermachen.



Auf den ersten Blick sieht *Gaiares* wie ein gewöhnliches Ballerspiel aus. Am besten hat mir die Idee mit der "Waffenabsaugmethode" gefallen. Es wird durchgehend solide Ballerkost geboten, wenngleich auch einige Levels nicht gerade von grafischen Innovationen gespickt sind. Auch beim Sound trifft diese Feststellung zu, geboten werden nicht gerade sehr eingängige Fließbandrhythmen, gepaart mit kargen Klangeffekten. Überhaupt habe ich den Eindruck, daß hier fehlende Inspiration mit solider Technik wettgemacht werden sollte. Die Spielbarkeit dürfte für Normalsterbliche das größte Handicap des Moduls sein. Selbst die besten Shoot'em-Up-Spezialisten werden die größten Probleme haben, hier jede Stage in Augenschein zu bekommen. Bleibt abschließend zu bemerken: Nur für absolute Profis ist *Gaiares* sein Geld wert. Alle anderen sollten sich auf andere Ballerspiele ausweichen, die um einiges leichter sind. ***ws***



System: Mega Drive

Spieletyp: Shoot'em Up
Hersteller: Reno
Testversion von: Archiv
Anzahl der Spieler: 1
Features: Paßwort
Schwierigkeitsgrad: 6 bis 8
Preis: ca. 110 Mark

Grafik: 80%
Musik: 52%
Soundeffekt: 63%

Spielspaß 76%

Redaktionswertung



Das Schiff verfügt über einen mächtigen Laserbeam-Schuß



Mit diesen Kanonenstrahlern ist nicht zu spaßen



Bildschirmfüllende Endbosse erwarten Euch am Ende jedes Levels

Rettungskommando

Subterrania

Mit Volldampf stürzt Ihr Euch ins Geschehen

Ganz schön hartnäckige Gegner, diese Roboter-Kollegen

Riesige Endbosse erwarten Euch in verschiedenen Missionen

Diese Drohne muß zerstört werden, damit Ihr ein Stockwerk tiefer kommt

Erneut hat sich Sega auf den Ballerspielsektor gewagt. Bei *Subterrania* versuchen feindliche Aliens ein tief unter dem Meeresspiegel liegendes Bergbaugebiet in Schutt und Asche zu legen, nachdem die Arbeiter unterjocht wurden. Mit einem kleinen Schiff stellt Ihr Euch den Eindringlingen entgegen. Vor jeder Mission seht Ihr eine Karte mit den Stützpunkten der Aliens, Servicestationen für Euch und eventuell anwendbare Strategien. Das ist auch bitter nötig, denn die Steuerung Eures Schiffes gestaltet sich alles andere als einfach. Ihr schwebt praktisch im Raum und seid somit der Schwerkraft unterworfen. Damit die ganze Angelegenheit sich etwas einfacher gestaltet, könnt Ihr sechs Funktionen auf Euer Joypad verteilen: Schub nach vorne und hinten, Lenkmanöver nach links und rechts sowie Feuern der Bordkanone und Waffenwechsel. Geschenkt wird Euch jedoch nichts: Benzin, Extrawaffen, Schutzschilde sind äußerst rar und müssen durch waghalsige Manöver aus den entlegensten Ecken des Meeresgrundes dem Feind entrissen werden. Eure Hauptaufgabe besteht darin, eine bestimmte Anzahl von Minenarbeitern heil zur Basis zurückzubringen. Nebenbei gilt es noch, sechs Ausrüstungsgegenstände zu finden, um Euer Schiff für die alles entscheidende Schlacht unter Wasser vorzubereiten. In den Missionen trefft Ihr immer wieder auf riesige Bosse, die sich erst nach minutenlangen Dauerbeschuß in Luft auflösen.



Aller Anfang ist schwer, heißt es doch so schön. Nachdem Ihr die ersten Hürden der gewöhnungsbedürftigen Steuerung hinter Euch gebracht habt, entfaltet sich erst der ganze Spielwitz von *Subterrania*.

Die extrem detaillierte und düster gehaltene Unterwassergrafik in Verbindung mit den ohrwurmverdächtigen Tekkno-Rhythmen tut Ihr übriges, um den Spieler dauerhaft an den Bildschirm zu fesseln. Sind die ersten beiden Missionen noch verhältnismäßig einfach, zieht der Schwierigkeitsgrad ab Level drei enorm an. Aus allen Himmelsrichtungen pfeifen Euch die Laserschüsse und andere Nettigkeiten um die Ohren, während Ihr Spritanzeige, Schildstand und Zustand Eurer Kanone (wegen Überhitzungsgefahr) im Auge behalten müßt. Was mir gänzlich unverständlich erscheint, ist die fehlende Continue-Funktion, was den Schwierigkeitsgrad kurzerhand in das Profilager hochtreibt. Schade eigentlich, dadurch bleibt dem edlen Vertreter seines Genres ein Video-Games-Classic verwehrt. *ws*

System: Mega Drive

Spieletyp: Shoot'em Up
Hersteller: Sega
Testversion von: Sega
Anzahl der Spieler: 1
Features: Optionsmenü
Schwierigkeitsgrad: 7
Preis: ca. 120 Mark

Grafik: 80%
Musik: 83%
Soundeffekt: 81%

Spielspaß 76%

Redaktionswertung



Touchdown

Madden NFL '94

Bereits die Vorgänger von *Madden NFL '94* ließen die gesamte Football-Konkurrenz alt aussehen. Auch die 94er Version des EA-Klassikers wurde gegenüber dem Vorgänger nochmal deutlich verbessert. Mit dem Vierspieleradapter von Electronic Arts könnt Ihr zu viert gegeneinander oder gegen den Computer antreten (der Sega-Adapter funktioniert nicht!). Ihr dürft jedes der 28 NFL-Teams der Saison '93 spielen. Außerdem stehen Euch weitere 52 Mannschaften zur Verfügung, darunter einige Super-Bowl-Champions und zwei Madden-Allstar-Teams. Zum ersten Mal könnt Ihr eine komplette NFL-Saison durchspielen, Football-Verrückte können sogar jedes Match jeder Mannschaft übernehmen, womit Ihr sicher einige Monate beschäftigt seid. Wem das zuviel ist, der darf aber auch direkt in die Play-Offs einsteigen. Die Steuerung ist identisch mit den Vorgängern. Neu ist der "Bluff Mode" bei der Auswahl der Spielzüge im Mehrspielermodus, mit dem Ihr menschliche Gegner austricksen könnt, die Euch bei der Wahl Eures nächsten Spielzugs beobachten. 72 offensive Plays stehen Euch zur Verfügung. Mit der neuen Flip-Option wird jedes offensive Spiel spiegelverkehrt ausgeführt. Zu besonders gelungenen oder mißlungenen Aktionen gibt John Madden persönlich Kommentare ab, und per Zeitlupe schaut Ihr Euch das Ganze nochmal an. Mit der eingebauten Batterie werden Spielstände und Statistiken abgespeichert.


System: Mega Drive
Spieletyp: American Football Simulation
Hersteller: EA
Testversion von: EA
Anzahl der Spieler: 1-4
Features: Batterie
Schwierigkeitsgrad: 3 bis 7
Preis: ca. 130 Mark

Grafik: 81%
Musik: 54%
Soundeffekt: 80%

Spielspaß 87%

Redaktionswertung



Jedes Jahr im Herbst veröffentlicht Electronic Arts ein weiteres Meisterwerk aus der Madden-Serie. Zu diesem Zeitpunkt beginnt normalerweise die Football-Saison, so daß Amerikas Kids sich gerade in der richtigen Stimmung befinden. *Madden NFL '94* ist die beste American-Football-Simulation, die es gibt. Die Grafik wurde gegenüber den Vorgängern deutlich verbessert. Endlich dürft Ihr Euch mit Eurem Lieblingsteam durch eine komplette Saison bis zum Super Bowl kämpfen. Von der No-Huddle-Offense über Fake-Plays bis zum Stop-Clock-Play sind alle Besonderheiten enthalten. Der Computergegner spielt deutlich intelligenter, er fällt nicht mehr auf die alten Tricks und Spielzüge rein, die bei den Vorgängern noch funktionierten. Die Zeitlupe könnt Ihr aus zwei Blickwinkeln betrachten. Kurz gesagt, bis auf den Geruch der Hot Dogs bietet Euch *Madden NFL '94* perfekten Football-Spaß. Im Herbst kommt übrigens *Madden NFL '95* für Mega-CD. *rz*

Das gegnerische Team hat den Ball abgefangen, eine sogenannte Interception

Im Spielzug-Menü gibt's jede Menge Plays zur Auswahl

Da kommt Freude auf: die Nummer 22 erzielt einen 3 Yard Touchdown

Altmeister Madden versprüht vor jedem Spiel seinen unwiderstehlichen Charme



PGA Euro/
PGA Tour Golf

So schön können künstliche Biotope aussehen. Selbst wird man Sawgrass live wohl nie erleben.



Auf dem Putting Green sind Gespür für das Geländeprofil und gute Reaktion gefragt



Bei solchen Löchern und derart schwachem Wind ist ein Hole in One drin

Wer sonst niemanden der Supergolfer kennt, fühlt sich bei Bernie vielleicht gut aufgehoben

Die PGA-ler sind die Elite der amerikanischen Profigolfer, die alle Jahre wieder in vier Durchgängen um einen ganzen Batzen Preisgeld harte, weiße Bälle in die Landschaft katapultieren. Und so fand Golf den Weg ins Wohnzimmer: EA startete '91 bei PGA 1 mit vier Parcours zu je 18 Löchern. 1993 waren es dann bei PGA 2 sieben Kurse, und dieses Jahr kamen mit Euro PGA noch einmal fünf neue Kurse hinzu. Das Spielprinzip bei allen Versionen ist jeweils fast identisch. Bis zu vier menschliche Mitspieler können zuerst Ihre Spielernamen editieren, ein Set Schläger zusammenstellen und dann entweder am Grün oder auf der Driving Range trainieren, oder ein Turnier starten, was zu viert aber nicht unter drei Stunden dauert. Bei einem Turnier speichert Ihr am besten in Intervallen ab, da es nicht einfach ist, vier Runden lang gleichbleibende Leistungen zu erzielen, zumal sich die Windverhältnisse wie bei echten Turnieren dauernd ändern. Nach dem Abschlag vom Tee ändert sich die Perspektive wie bei einer Fernsehübertragung. Es wird dann auf eine "Kamera" umgeschaltet, die in der Nähe des Aufschlagorts steht. Ihr seht den Ball jetzt effektvoll auf Euch zufliegen. Schläge, die über 300 Yard weit gehen, und Stangenschläge werden automatisch wiederholt (wir haben immer auf einem extra Blatt Papier einen internen Wettkampf über die meisten automatischen Replays geführt). Dank der eingebauten Batterie werden solche Playerstatistiken wie weitester Schlag, bestes Ergebnis bei einem Kurs, Preisgelder, etc. oder Euer Spielstand bei einem Turnier abgespeichert. Vor jedem neuen Loch gibt ein Profi des jeweiligen Gastlands noch Tips zur besten Spieltaktik.



PGA Tour Golf setzt Maßstäbe für das Genre, die von keiner anderen Golf-Simulation bisher überboten wurden. Die Langzeitmotivation ist grenzenlos, egal, ob im Einspieler- oder Zweispielermodus. Die Grafik ist zwar nicht sensationell, baut sich dafür aber immer wieder blitzschnell auf. Das Wichtigste einer jeden Sportsimulation, die Steuerung, hier mit dem berühmten Trippelklick, ist bestens zu handhaben. Die Ausführung erfordert zwar volle Konzentration, speziell bei kurzen Schlägen, ist aber das Herzstück des genialen Spieldesigns, das, bei entsprechender Beherrschung, schnell die Master von den Rookies trennt. Und nur die wahren Master werden in den Genuß des Beifalls kommen, der nach einem Hole in One oder Albatros fällig ist! *ds*

Wertung für PGA 1, 2 und Euro
System: Mega Drive
Spieletyp: Golfsimulation
Hersteller: EA
Testversion von: Archiv
Anzahl der Spieler: 1-4
Features: Batterie
Schwierigkeitsgrad: 4 bis 5
Preis: ca. 130 Mark

Grafik: 64%
Musik: 39%
Soundeffekt: 58%

Spielspaß 84%

Redaktionswertung

Car Wars

Combat Cars

Zu einem überraschend günstigen Preis veröffentlichte Accolade vor kurzem ein Rennspiel, das sich offensichtlich eng an den Codemasters-Hit *Micro Machines* anlehnt. *Combat Cars* ist ein klassisches Draufsichtrennen mit einer gehörigen Prise Action. Zu Beginn wählt Ihr den Spielmodus aus, Solorennen und Zweikampf (mit- oder gegeneinander) stehen zur Verfügung. Wie bei *Micro Machines* scrollt im Rennen die Strecke in alle Richtungen, während sich Euer Fahrzeug bei Lenkbewegungen dreht. Je nach ausgewähltem Charakter verfügt Ihr über Extras von der Homing Missile bis zur Ölpfütze. Nicht zu vergessen: Eure Gegner verfügen ebenfalls über unangenehme Extras. Ihr startet mit zwei Goodies und bekommt nach jeder Runde (vier werden gefahren) zwei dazu. Habt Ihr im Ziel noch Munition übrig, gibt's Bonuskohle, mit der Ihr im Tuning-Shop Eure Karre auffrisiert. Insgesamt 24 Strecken machen die Meisterschaft aus. Sechs Zonen à vier Strecken vom Strand über den Hafen, Eis- und Bergstrecken bis zu einer Stadtrundfahrt fordern Euer ganzes Können. Wählt Ihr einen der zwei Duett-Modi, wird der Bildschirm horizontal geteilt und die beiden Hälften per Interlace-Modus gestaucht. Scheidet Ihr aufgrund einer schlechten Plazierung aus, habt Ihr Pech gehabt – ein Continue oder Paßwort gibt's nicht.

Bei dem blonden Bomber gibt man gerne seine hartverdiente Kohle aus

Raketen sorgen für gewaltiges Chaos auf der Piste

Ihr dürft einen dieser acht seltsamen Straßenrowdies wählen



Accolade hat sich in letzter Zeit nicht gerade mit Ruhm bekleckert, deshalb kam *Combat Cars* doch als ziemliche Überraschung. Das Spiel ist einfach cool! Techno-Fans müssen sich das Modul allein schon wegen der Musik besorgen. Die Musik gehört zum besten, was ich jemals von einem Mega-Drive-Cartridge gehört habe. Jeder Level hat sein eigenes Musikstück und jeder Song fetzt und groovt Euch die Socken weg. Das Teil könnte man auch in jeder Disco auflegen. Spielerisch erinnert *Combat Cars* stark an *Micro Machines*. Einige der Kurse verlangen einiges Geschick, denn Euer Fahrzeug rutscht doch sehr leicht von der Strecke. Von allen Extras waren mir die Missiles am liebsten, denn die suchen sich den Gegner auch außerhalb des eigenen Bildschirms, was vor allem im Zwei-Spieler-Modus beim Mitspieler für Überraschungen sorgt. Leider ist der Bildausschnitt im Zweier-Modus arg klein, der Interlace-Modus macht das Ganze auch nicht übersichtlicher. Ihr solltet Euch viel Zeit nehmen, falls Ihr *Combat Cars* durchspielen wollt, denn insgesamt gilt es, 24 Kurse durchzufahren, die zum Schluß extrem schwer werden. Wie heißt es so schön: Übung macht den Meister. Im Herbst kommt übrigens *Micro Machines 2* für vier Spieler. *rz*

System: Mega Drive
Spieletyp: Rennspiel mit Action
Hersteller: Accolade
Testversion von: Accolade
Anzahl der Spieler: 1-2
Features: Highscore-Liste
Schwierigkeitsgrad: 5 bis 7
Preis: ca. 110 Mark

Grafik: 54%
Musik: 81%
Soundeffekt: 35%

Spielspaß **75%**

Redaktionswertung



Heißer Renner
Virtua Racing

Hier heißt es aufgepaßt! Beton gibt bekanntlich nicht nach!

Euer Flitzer aus der Luft gesehen

Im "VS-Mode" tretet Ihr zu zweit gegeneinander an

Drei Schwierigkeitsgrade stehen Euch zur Auswahl

Wer den Sega-Vektor-Spielautomaten einmal "Live" erlebt hat, fieberte sicherlich der Heimumsetzung entgegen. Das Programmierteam sah aber keine Möglichkeit, mit der gegebenen MD-Hardware an die atemberaubende Geschwindigkeit des Originals heranzukommen. Es mußte also mehr Rechenpower her. Gesagt - getan, man spendierte dem Modul einen Spezialchip mit dem glorreichen Namen "Sega Virtual Prozessor" (kurz SVP genannt). Durch diesen Geniestreich können die Polygone nun viermal so schnell über den Bildschirm rasen, als es beim Mega Drive – technisch machbar – gewesen wäre. Weiches Scrolling und flotte Vektor-Grafik sind die zwei Pluspunkte, welche sich durch den Zusatzchip ergeben. *Virtua Racing* enthält drei verschiedene Spielmodi: Da hätten wir den "Virtua"-Mode, in dem Ihr nach einem *Out Run*-ähnlichen Checkpoint-System gegen Computerraser antretet. Wer vorher ein wenig üben möchte, wählt den "Free Run"-Modus. Hier lernt Ihr alle drei Strecken genauer kennen und macht Euch mit der Steuerung und dem Fahrverhalten Eures Wagens vertraut. Für Formel-1-Freaks, die sich gerne mit einem Kumpel ein Rennen liefern möchten, gibt es den "Two Players vs."-Mode. Auf horizontal geteiltem Bildschirm liefert Ihr Euch spannende Verfolgungsrennen auf der Asphaltpiste. Während des Rennens dürft Ihr jederzeit per Knopfdruck Eure Blickposition wechseln. Vier verschiedene Zoom-Perspektiven stehen zur Auswahl. Dabei gilt: Je tiefer Ihr sitzt, desto unübersichtlicher wird die Strecke. Deshalb hat man auch bei der High-score-Speicherung den Blickwinkel mit berücksichtigt.



Mit *Virtua Racing* hat Sega das wohl beste Formel-1-Rennspiel auf einer 16-Bit-Konsole produziert. Abgesehen davon, daß der eingebaute Spezialchip, welcher neben der Geschwindigkeit zusätzlich den Modulpreis hochtreibt, bekommt der "Heiße Reifen"-Fan eine Superkonvertierung geboten. Klar, daß die Mega Drive-Hardware von der Farbenpalette her nicht mit dem Original konkurrieren kann. Für die absoluten Rennfreaks gibt es seit neuestem ein separat erhältliches Steuerlenkrad zu kaufen. Wer hauptsächlich alleine spielt, wird schnell die Lust an *Virtua Racing* verlieren. Im Zweispielermodus habt Ihr einen Gegner, der mehr Langzeitmotivation verspricht als die Computergegner. Bleibt abschließend zu sagen: Leute, die über das nötige "Kleingeld" verfügen und "Hardcore"-Racing-Fans sind, dürfen sich *Virtua Racing* getrost zulegen. *ws*

System: Mega Drive

Spieletyp: Rennspiel
Hersteller: Sega
Testversion von: Sega
Anzahl der Spieler: 1-2
Features: Batterie
Schwierigkeitsgrad: 4 bis 8
Preis: ca. 200 Mark

Grafik: 78%
Musik: 38%
Soundeffekt: 48%

Spielspaß 80%

Redaktionswertung



WM-Fieber

Ultimate Soccer

Sega ließ sich ebenfalls von der (schon lange vor der Weltmeisterschaft in den Staaten) grassierenden Fußballmanie anstecken und schuf mit Ultimate Soccer einen der Meilensteine des Genres. In dem 12 MBit starken Kickermodul könnt Ihr Euch mit bis zu acht Kumpels die Zeit zwischen den WM-Partien vertreiben. Dazu benötigt Ihr aber ein oder zwei Multiplayer-Adapter. Dabei könnt Ihr die Kicker beider Mannschaften beliebig auf die Bolzgemeinde verteilen ('Wenn wir zu siebt gegen ihn antreten, muß er doch die Kiste vollkriegen...').

Neben dem normalen Outdoor-Gekicke bietet *Ultimate Soccer* auch einen Hallenmode. Hier wird Eure Mannschaft auf sechs Spieler zusammengestutzt und andere Regeln gelten natürlich auch: Ihr dürft die Bande in Euer Spiel miteinbeziehen und dabei immer schön das Reflexionsgesetz beachten (Anschußwinkel entspricht Abprallwinkel). Wie bei Fußballsimulationen inzwischen üblich, stellt Ihr bis auf die Farbe der Eckfahnen und die Knickrichtung der Grashalme so ziemlich alles ein: Wetterbedingungen, Platzbeschaffenheit, Spielzeit, Sensibilität der Steuerung, Grafikgeschwindigkeit und vieles mehr.

Nachdem Ihr Euch für eine der 64 internationalen Kicker-Teams mit allen ihren Eigenheiten hinsichtlich Taktik, Kondition und Spielanlage entschieden habt, geht's ab in ein Freundschaftsmatch mit einem Kumpel oder diversen Turnieren und Pokalfights.

Nach kurzer Einspielzeit entlockt Ihr Eurem Team die schönsten Kopfbälle, Freistöße und Effetknaller.


System: Mega Drive
Spieletyp: Fußballsimulation
Hersteller: Sega
Testversion von: Archiv
Anzahl der Spieler: 1-8
Features: unterstützt Multi-Player-Adapter
Schwierigkeitsgrad: 3 bis 7
Preis: ca. 120 Mark

Grafik: 74%
Musik: 47%
Soundeffekt: 62%

Spielspaß 82%

Redaktionswertung



Das große Plus von *Ultimate Soccer* ist sicher nicht die Ausstattung (wie z.B. bei *FIFA Soccer*), dafür aber die ultracoole Spielbarkeit. Selbst bei normalen Joypad-Fans dauert die Gewöhnung an die nicht übermäßig komplizierte Steuerung nur einige Minuten.

Dann beginnt auch schon die echt heiße Trickphase: Ihr heizt Eurem Gegenüber mit Hechtkopfbällen, Steilflanken und witzigen Doppelpässen ein, daß die Fußsohlen qualmen. Wie bei den meisten Spielen macht's gegen einen menschlichen Gegner am meisten Spaß, doch die Computergegner sind von der Härte sehr fein abgestimmt worden, so daß auch Solisten voll auf ihre Kosten kommen. Schwächen gibt es höchstens bei der Goalie-Steuerung. *rk*

Ein appetitliches Menü zur Formationsauswahl macht schon was her

Als Häßler zu seiner besten Zeit hier antrat, half dem Torwart nur noch Beten

Mit echten Nationalteams zu kicken, ist cool

Ob sich die Kugel hier wohl den Weg ins Netz bahnt?



It`s Showtime

NBA Jam

Das Automatenvorbild von *NBA JAM* hat sich in den USA inzwischen zum erfolgreichsten Arcade-Game aller Zeiten gemausert. Deshalb waren wir natürlich besonders gespannt, ob die Konsolenumsetzung den hohen Erwartungen gerecht werden würde.

Im Gegensatz zu den meisten anderen Basketballsimulationen spielt Ihr bei *NBA Jam* nur "Two-on-Two", das heißt, jede Mannschaft besteht aus zwei Spielern. Alle 27 NBA-Teams stehen mit ihren Stars zur Verfügung. Sogar Detlev Schrempf, der einzige Deutsche in der US-Liga, ist für die Seattle Supersonics mit am Ball. Zu Beginn gebt Ihr Euren Namen ein, denn nur dann werden nach jedem Spiel Eure Statistiken per Batterie gespeichert. Mit einem Vier-Player-Adapter können übrigens bis zu vier Freunde an einem Match teilnehmen. Als nächstes wählt Ihr Eure Mannschaft aus. Die früheren Superstars Magic Johnson und Air Jordan sind nach ihren Rücktritten auch in *NBA Jam* nicht mehr vertreten. Übriggeblieben ist eigentlich nur Charles Barkley bei den Chicago Bulls. "Shaq-Attack" Shaquille O'Neill wurde nicht berücksichtigt, er erhält demnächst sein eigenes Modul (ein Action-Game von Electronic Arts!). Jeder Spieler wird mit einem kleinen Portrait vorgestellt. Danach geht's ab ins Stadion. Vom Spielfeld seht Ihr immer nur den Ausschnitt, in dem sich der Ball befindet, die Kamera folgt der Spiel-Action. Das Scrolling ist sehr schnell und flüssig. Im Einspielermodus kontrolliert der Computer die Bewegungen Eures Team-Kollegen (läßt sich aber im Options-Menü ändern). Ihr könnt jedoch jederzeit Schüsse und Pässe ausführen. Das Besondere des Automaten, die unglaublichen Jams und Dunks, sind auch in der Konsolenversion vorhanden. Jeder Spieler beherrscht individuelle "Special-Moves". Außerdem hängt der jeweilige Jam auch von der Richtung ab, aus der Ihr Euch auf den Korb zubewegt. Das Spiel hält sich übrigens eng an die Basketball-Regeln, es gibt jedoch keine Fouls. In der Halbzeit werden Euch ausführliche Statistiken der ersten Spielhälfte präsentiert.



Ich bin eigentlich kein Basketball-Fan, sogar NBA-Übertragungen langweilen mich tierisch. *NBA Jam* ist jedoch schon fast ein Action-Game. Die Steuerung ist einfach, nach wenigen Minuten schafft Ihr die genialsten Jams. Die Animation der Spieler und Ihrer Bewegungen wirkt extrem realistisch. Der Two-On-Two-Modus erweist sich als großer Vorteil, denn die Matches werden dadurch weniger statisch. Es geht nicht um Taktik oder Spielintelligenz, Action ist gefragt. Als Schmankerl haben die Entwickler einige bekannte Persönlichkeiten (z.B. Bill Clinton) als Spieler integriert, die Ihr mit einem speziellen Code anwählt. *NBA Jam* ist mit Abstand die beste Basketballsimulation auf dem Markt und nicht nur für Freunde dieses Sports zu empfehlen. *rz*



Starks drischt den Ball ins Körbchen

Erfolgreichster Schütze in der ersten Halbzeit war Patrick Ewing

Barkley jammt in seiner unnachahmlichen Art

Spieletyp: Basketballsimulation
Hersteller: Acclaim
Testversion von: Acclaim
Anzahl der Spieler: 1-4
Features: Optionsmenü, Batterie
Schwierigkeitsgrad: 4 bis 6
Preis: ca. 130 Mark

Grafik: 73%
Musik: 53%
Soundeffekt: 73%
Spielspaß 83%

Redaktionswertung



Knallhart

NHL'94

Beide vorgestellten Versionen, Mega Drive und Mega-CD, überraschen mit einer Vielzahl an Neuheiten. Es gibt Banden-Checks und Direktabnahmen, bei denen Euer Spieler einen gepaßten Puck ohne Umschweife in Richtung Tor befördert. Die Torhüter sind deutlich schwerer zu überwinden und der Computergegner ist um einiges stärker geworden. Neu hinzugekommen ist auch das Penalty-Schießen nach bestimmten Fouls, und die absoluten Cracks unter Euch können sogar die Kontrolle des Goalies übernehmen. Zur Verfügung stehen alle 28 NHL-Clubs mit allen NHL-Spielern . Außerdem lassen sich z.B. der Spielmodus (Freundschaftsspiel oder Playoffs), die Abseits- und Foulregelung sowie die Spieldauer einstellen und es bleibt Euch überlassen, ob sich nur Eure stärksten Hockey-Cracks auf dem Eis tummeln, oder Ihr auch mal durchwechseln wollt (übernimmt auf Wunsch auch der Computer). Das Mega-CD bietet als besonderes Schmankerl über 200 NHL-Videoaufzeichnungen der verschiedenen Teams in achtbarer Qualität sowie stark verbesserte Soundeffekte. Die Mega Drive-Version speichert per Batterie umfangreiche Statistiken und Spielstände. Das Mega-CD sichert einige Daten in den mickrigen internen Speicher.



NHL'94 ist mit Abstand die beste Eishockeysimulation, die es gibt. Die vielen neuen Features tragen einiges zum Spielspaß bei. Direktabnahmen sind fast sichere Tore, und so ein Banden-Check sorgt immer für Stimmung. Die Grafik ist detailliert, jeder Spieler wird mit Portrait vorgestellt. Die Soundeffekte und die Musik sind ausgezeichnet, speziell die Orgelmusik hört sich gerade beim Mega-CD jetzt auch tatsächlich wie eine Orgel an. Bei der CD-Version nerven die teilweise langen Ladezeiten, wenn Ihr einige der Optionen anwählt. _NHL'94_ ist ein Muß für alle Sportfans! *rz*


System: Mega Drive

Spieletyp: Eishockeysimulation
Hersteller: EA
Testversion von: EA
Anzahl der Spieler: 1-4
Features: Batterie
Schwierigkeitsgrad: 2 bis 7
Preis: ca. 130 Mark

Grafik: 69%
Musik: 51%
Soundeffekt: 70%

Spielspaß 92%

Redaktionswertung


System: Mega CD

Spieletyp: Eishockeysimulation
Hersteller: EA
Testversion von: Galaxy
Anzahl der Spieler: 1-4
Features: Speicheroption
Schwierigkeitsgrad: 2 bis 7
Preis: ca. 130 Mark

Grafik: 72%
Musik: 61%
Soundeffekt: 74%

Spielspaß 91%

Redaktionswertung

Steve Yzerman tritt zum Penalty an

Zur Drittelpause gibt's Höhepunkte aus anderen Spielen

Die Digi-Videos findet Ihr nur in der CD-Version

Wow! Weight hat soeben einen Hattrick erzielt

Die Nummer eins?

FIFA International Soccer

Bei Fouls im Strafraum gibt der Schiri grundsätzlich einen Elfmeter

Deutschland führt zur Halbzeit mit 3:0 gegen Österreich. So soll es sein.

Ein traumhafter Flugkopfball des deutschen Mittelstürmers

Die schönsten Szenen (und Fouls) seht Ihr Euch nochmal in Zeitlupe an

Nachdem Electronic Arts bei amerikanischen Sportarten mit *Madden NFL* und *NHL Hockey* neue Standards setzt, versuchten sich die EA-Entwickler am europäischen Liebling Fußball. *FIFA International Soccer* entwickelte sich in England zum bestverkauften Mega Drive-Modul aller Zeiten. Zum Spiel: Zu Beginn konfiguriert Ihr das Spiel nach Euren Wünschen. Ihr könnt ein Freundschaftsspiel gegen einen Kumpel austragen oder ein komplettes WM-Turnier austragen. Geht Euch die Abseitsregel auf die Nerven? Einfach ausschalten. Außerdem dürft Ihr z.B. noch aus 48 Nationalmannschaften wählen, das Wetter und den Bodenbelag bestimmen sowie die Spielzeit festlegen. Danach geht's ins Strategiemenü. Ihr entscheidet Euch für aggressives oder defensives Spielverhalten Eurer Mannschaft. Das Match beginnt mit dem Münzwurf des Schiedsrichters. Nach dem Anstoß übernehmt Ihr die Kontrolle von einem Spieler, der Computer steuert den Rest Eurer Mannschaft. Mit einem Druck auf die B-Taste übernehmt Ihr den Spieler, der dem Ball am nächsten steht. Ihr könnt dribbeln (sehr schwer), hohe und flache Pässe schlagen und Hackentricks versuchen. Auch Fallrückzieher, Volleyschüsse und Flugkopfbälle sind möglich. Bei Eckbällen, Einwürfen und Abstößen wählt Ihr einen Abschnitt des Spielfeldes, in dem der Ball landen soll.



Beim ersten Blick auf EA-Soccer gehen Euch die Augen über. Euer Torwart beherrscht die tollsten Flugparaden, boxt den Ball aus dem Strafraum und fängt die schärfsten Flanken. Fallrückzieher und Flugkopfbälle sorgen für Stimmung auf den Rängen. Hackentricks narren die beste Abwehr. Der Sound gehört zum Besten, was es bei Sportspielen gibt. Die Zuschauer singen, brüllen und pfeifen wie im Fußballstadion. Durch die vielen Menüs könnt Ihr das Spiel genau nach Euren Wünschen einstellen. Mit dem neuen Vier-Spieler-Adapter könnt Ihr mit bis zu vier Freunden in jeder beliebigen Zusammensetzung antreten. Speziell ein Match zu viert gegen den Computer sorgt für Stimmung. Leider ist die Steuerung nur mittelmäßig. Ein Dribbling ist fast unmöglich, da die Spieler zu langsam sind. Das Match artet oft zu reinem "Kick and Rush" aus. Geordnete Spielzüge sind nur schwer zu realisieren, da man bei elf Fußballern den Überblick verliert, wo sich die Mitspieler befinden. Für diesen Herbst wurde bereits FIFA Soccer II angekündigt. *rz*



System: Mega Drive
Spieletyp: Fußballsimulation

Hersteller: EA
Testversion von: EA
Anzahl der Spieler: 1-4
Features: Paßwort
Schwierigkeitsgrad: 6
Preis: ca. 130 Mark

Grafik: 78%
Musik: 82%
Soundeffekt: 80%

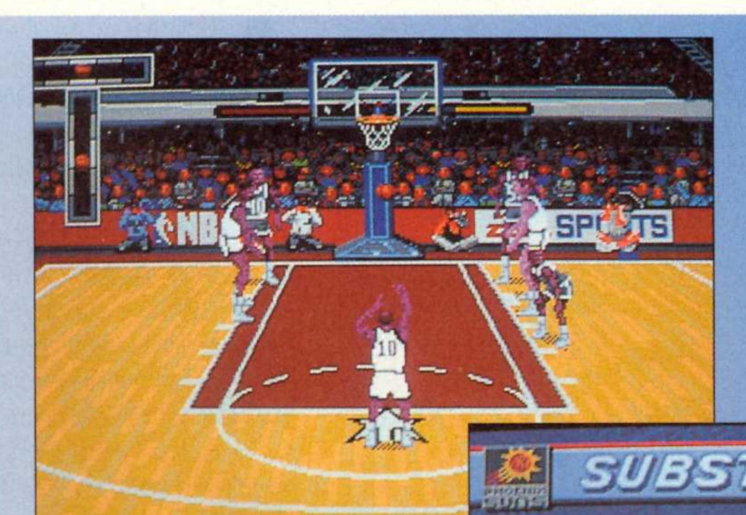
Spielspaß 77%

Redaktionswertung

Großer Wurf

NBA Showdown

Basketball gehört neben Fußball anscheinend zu den beliebtesten Sportarten bei Videospielern, zumindest wenn man die Menge an Neuveröffentlichungen sieht. Acclaim begeisterte mit *NBA Jam*, Accolades *Barkley: Shut up and Jam* hielt sich achtbar, Konamis *Hyperdunk* erwies sich als Reinfall und auch Virgin hat sich mit *Jammit* nicht gerade mit Ruhm bekleckert. Electronic Arts erwies sich schon öfters als Meister aller Klassen, was Sportspiele betrifft. Deshalb waren die Erwartungen an *NBA Showdown* natürlich besonders hoch. Zur Verfügung stehen Euch alle 27 NBA-Teams mit allen Topstars. Ihr könnt eine komplette Saison bis zu den Finalmatches durchspielen oder einfach nur ein Freundschaftspiel bestreiten. Außerdem gibt's zwei verschiedene Spielarten. Im Simulations-Mode ermüden die Spieler und müssen deshalb ausgewechselt werden, Fouls werden gezählt. Nach fünf Regelverstößen wird ein Spieler ausgeschlossen. Um das Spiel noch realistischer zu gestalten, solltet Ihr die Verletzungs-Option einschalten. Bei Pre-Season-Matches könnt Ihr Eure Mannschaft selbst zusammenstellen. Ihr wollt mit fünf Air Jordans gegen fünf Charles Barkleys antreten? Kein Problem. Nachdem Ihr Euch für eine Spielart entschieden habt, geht's ab ins Stadion. Im Angriff kontrolliert Ihr immer den Spieler, der den Ball führt. Nicht weniger als 38 der Cracks beherrschen Special-Moves. Das können Drehwürfe oder extrem schwierige Dunks sein. Die meisten der geltenden Basketballregeln wie z.B die 25-Sekunden-Begrenzung werden auch in *NBA Showdown* beachtet.



Bei Freiwürfen wechselt die Perspektive

Vor dem Spiel dürft Ihr die Aufstellung Eures Teams wechseln

SUBSTITUTION

TEAM 2: SUNS

NAME	POS	NO	OFF	DEF	FG
CEBALLOS	-F	23	8.2	7.6	7.8
GREEN	-F	45	8.1	8.6	8.4
WEST	-C	41	6.5	8.5	6.5
K JOHNSON	-G	7	9.3	8.7	8.9
MAJERLE	-G	9	8.9	9.0	8.8
MACKEY	-C	1	7.5	7.0	7.0
MUSTAF	-F	0	6.9	8.0	7.2
MILLER	-C	25	8.3	8.5	8.1
KLEINE	-C	35	7.1	8.0	7.2
AINGE	-G	22	8.8	7.1	9.0
F JOHNSON	-G	3	7.6	8.0	7.2
COOPER	-G	11	7.2	8.4	7.8

SCORE:0 TIME:12:00 TIMEOUTS:5

A=GAME STATS C=SUBSTITUTE PLAY
B=SWITCH TEAM START TO E

Die Dunkings sehen im Vergleich zu NBA Jam ganz schön lahm aus!



gut

Gerade als ich diesen Artikel schrieb, gingen die New York Knicks gegen die Houston Rockets in den NBA-Finalspielen mit drei zu zwei in Führung. Bei diesen Matches sieht man deutlich, wie rasant in der US-Profiliga gespielt wird. *NBA Showdown* kann da leider nicht ganz mithalten. Man hat immer das Gefühl, jemand hätte den Turbo ausgeschaltet. Das Paßsystem ist ebenfalls etwas schwierig und langsam zu bedienen. Bei zehn Spielern auf dem Feld verliert man außerdem öfters mal den Überblick. Trotzdem ist *NBA Showdown* eine gute Basketballsimulation. Die Topstars sind gut zu erkennen, die Grafik ist wirklich erstklassig. Auch die Soundeffekte mit digitalisierter Sprachausgabe sind hörenswert. Die Entwickler haben versucht, das Spiel möglichst realistisch zu gestalten. So könnt Ihr während einer Saison sogar Spieler mit anderen Teams tauschen. Leider nehmen die Computer-Schiris ihren Job zu ernst, weswegen Anfänger unabsichtlich ein Foul nach dem anderen produzieren. Basketball-Fans, die *NBA Jam* schon in- und auswendig kennen, sollten sich dieses Programm näher anschauen. *rz*

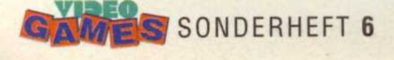


System: Mega Drive
Spieletyp: Basketball-simulation
Hersteller: EA
Testversion von: EA
Anzahl der Spieler: SN: 1-4
Features: Batterie
Schwierigkeitsgrad: 5 bis 7
Preis: ca. 130 Mark

Grafik: 67%
Musik: 66%
Soundeffekt: 67%

Spielspaß 77%

Redaktionswertung



Football Fury

Sensible Soccer

Sieht gefährlich nach Kreuzeckkracher aus!

Fans finden nahezu alle bekannten Vereinsmannschaften im Modul

Trainer in spe dürfen nach Belieben an der Taktik/Aufstellung herumdoktern

Wenn der nicht reingeht, heiß' ich Bugs Bunny!

Als ob es nicht wahrlich schon genügend Fußballsimulationen auf dem Mega Drive gäbe, muß nun auch noch ein Amiga-Oldie herhalten.

Der Nachfolger zum C-64-Hit *Microprose Soccer* erschien schon 1992 passend zur Europameisterschaft und wurde Ende 1993 auf Konsolen umgesetzt. Was wäre ein zeitgemäßes Kickermodul ohne (n+1) Einstellmöglichkeiten (Sorry, jetzt ist wieder die Mathematik mit mir durchgegangen...).

Ihr duelliert Euch mit anderen Nationalteams im Maastricht-Cup, stellt die Europaliga auf den Kopf oder tragt einfach ein Freundschaftsmatch gegen einen Kumpel aus.

Als Namensgeber stand zwar wie bei vielen Konkurrenzmodulen kein berühmtes Fußballidol zur Verfügung, doch erinnern die Spielernamen schon ziemlich an die großen Vorbilder im wirklichen Leben: Bei Bayern München taucht als Goalgetter öfters ein Herr namens Jurginho auf. War da nicht ein Vetter in der brasilianischen Nationalmannschaft?

Wie dem auch sei, auf dem Rasen erwartet Euch eine *Kick-Off*-ähnliche Ansicht von schräg oben. Als erstes müßt Ihr Euch dann an die laufenden Streichhölzer gewöhnen, die das runde Leder übers Feld bolzen.

Bei geschickter Spielweise zaubert Ihr schon nach einiger Zeit kurze und lange angeschnittene Pässe, Lobs, Aufsetzer und so spektakuläre Features wie Hechtkopfbälle, Fallrückzieher und Scherenschläge hervor, wobei man bei der gebotenen Grafik schon äußerst genau hinschauen muß ...



Ich muß sagen, Sony hat hier Beachtliches abgeliefert: Anfangs seid Ihr zwar von der Fuzzelgrafik etwas perplex, doch Sound und Grafik alleine machen noch lange keinen Top-Hit aus (siehe *FIFA Soccer*). Auch habt Ihr die Möglichkeit; Euch nach Herzenslust beim Dribbeln auszutoben, ohne nach ein paar Schritten unsanft vom Ball wegbugsiert zu werden. Auch wurde das Game mit einer Reihe auflockernder Features aufgepeppt: Seid Ihr durch einen Freistoß an der eigenen Strafraumgrenze in Gefahr, nehmt Ihr einfach kurzerhand die Trainerbank zu Hilfe: Hier stellt Ihr die Taktik dann von bedingungslosem Angriff auf mauern um. Mir persönlich wäre jetzt natürlich eine Symbiose aus dem spielerisch exzellenten *Sensible Soccer* und dem grafisch opulenten *FIFA Soccer* am liebsten. Da es sowas aber noch nicht gibt, habt Ihr die Qual der Wahl. *rk*

System: Mega Drive
Spieletyp: Fußballsimulation
Hersteller: Sony
Testversion von: Archiv
Anzahl der Spieler: 1-2
Features: Optionsmenü, Continue, Batterie
Schwierigkeitsgrad: 4 bis 6
Preis: ca. 120 Mark

Grafik: 51%
Musik: 53%
Soundeffekt: 43%
Spielspaß 78%

Redaktionswertung

Heiße Renner

Micro Machines

Viele kennen sie schon, die kleinen Flitzer aus dem Spielwarenhandel. Codemasters kaufte kurzerhand die Lizenz für ein Videospiel. Die Perspektive wird konsequent von oben gezeigt. Die Steuerung entspricht der von ferngesteuerten Autos, bei einem Richtungswechsel kehren sich also auch die Steuerrichtungen um. Eine reichhaltige Palette an verschiedenen Fahrzeugen steht Euch bei *Micro Machines* zur Auswahl. Dabei ist alles vertreten, von Sportwagen über Panzer bis zu schwerfälligen Trucks. Der Ort des Geschehens ist jedoch nicht irgendein betonierter Rundkurs, Ihr veranstaltet die Rennen vielmehr an Orten, an denen es viel mehr Spaß macht, wie bei den echten Spielzeugautos. Spielt Ihr alleine, wählt Ihr "Head to Head" oder "Challenge". In dem ersten Modus sucht Ihr Euch einen Gegner aus und fahrt die anschließenden Rennen nach dem Bonus-Punkte-System, das heißt, derjenige erhält einen Punkt, der den Gegner aus dem Bildausschnitt drängt. Ein Rennen umfaßt maximal drei Runden, herrscht im Ziel Punktegleichstand, gewinnt, wer nach den "Sudden Death"-Prinzip den nächsten Punkt ergattert. Im Challenge-Modus tretet Ihr gegen drei Mitstreiter an. Sieger ist, wer zuerst durchs Ziel prescht. Was wäre ein Rennspiel ohne Zwei-Spieler-Modus. Entweder fahrt Ihr einzelne Strecken oder einen ganzen Wettbewerb im Bonus-Punkte-System. Auf allen Kursen finden sich abgefahrene Hindernisse. Tretet Ihr die Boliden, müßt Ihr der Umgebung (Pool-Tisch) entsprechend, Billardkugeln ausweichen. In der Werkstatt machen Euch Schrauben, Kleberpfützen und Werkzeuge das Leben schwer. Das Truckrennen führt über einen Küchentisch, der verunreinigt ist mit Frühstücksresten.

System: **Mega Drive**
Spieletyp: **Autorennen**
Hersteller: **Codemasters**
Testversion von: **Codemasters**
Anzahl der Spieler: **1-2**
Features: **2 Spielvarianten**
Schwierigkeitsgrad: **4 bis 6**
Preis: **ca. 90 Mark**

Grafik:	50%
Musik:	60%
Soundeffekt:	41%
Spielspaß	79%

Redaktionswertung



Auf den ersten Blick wirkt *Micro Machines* sowohl grafisch als auch spielerisch ziemlich einfallslos. Es gibt keine Extras, keine Benzinknappheit oder abgefahrene Reifen beanspruchen die Aufmerksamkeit des Spielers. Aber es wird alles wieder wettgemacht durch den einzigartigen Spielspaß, welcher sich nach kurzer Zeit wie eine Seuche ausbreitet. Witzige Musiken, eine leichte Steuerung und die ausgefeilte Streckenführung jagen den Fahrspaß in den hohen Tourenbereich. Vor allem mit menschlichen Partnern katapultiert sich *Micro Machines* an die Spitze der Multi-Player-Spiele. Der Solomodus dient fast nur noch als Training. Wer nicht auf großartige Grafik Wert legt, kann sich das "Spielzeug"-Autorennen getrost zulegen. *ws*

Selbst Wüstensand und hohe Dünungen schreckt die Micro Machines nicht ab

Das Wohnzimmer wird zu einem spektakulären Rennplatz

Auch auf dem Küchentisch fühlen sich die kleinen Flitzer wohl

Zahlreiche verschiedene Strecken stehen Euch bei Micro Machines zur Auswahl

Massenschlägerei

WWF Royal Rumble

Hau weg den Scheiß, Alter! Klingt derbe, aber so geht's halt zu beim Royal Rumble

Außerhalb des Rings macht das Wrestlen erst so richtig Spaß. Der Stuhl war im Eimer nach diesem Hit

Flying Dropkick gefällig? Ganz schön sportlich der Hulk (nicht zu verwechseln mit dem grünen Monster aus den Marvel Comics).

Und da sag einer, Wrestling ist ein brutaler Irrensport. Der Narcissist will nur Kille-Kille machen.

Im Royal Rumble-Modus kämpfen 12 digitalisierte Pixel-Wrestler ums Überleben. Maximal sechs Kämpfer gleichzeitig werden dem Mega Drive-Rechnerherz zugemutet. Für jeden rausgeworfenen Wrestler kommt frische Muskelpower nach, bis alle einmal ihre Chance hatten. Schafft Ihr es, den letzten Gegner im hohen Bogen aus dem Ring zu katapultieren, dürft Ihr Euch mit dem heiligen WWF-Gürtel schmücken. Diese Spielvariante kann auch im Zweier-Tag-Team angegangen werden. Wem die große Klopperei zu unübersichtlich ist, der darf einen One-on-One-Kampf gegen einen Freund oder die CPU wagen. Wer das Ganze in die Länge ziehen will, kann auch als Zweier- oder Dreier-Tag-Team loslegen. Falls der Schiedsrichter auf Dauer nervt, bzw. Ihr den Eindruck habt, daß er Euch nur die Sicht nimmt und sonst nichts weiter bringt, könnt Ihr ihn auch einfach umrennen oder gleich im Brawl-Modus spielen, wo der Unparteiische abgeschaltet ist. Dann sind auch die illegalen Techniken wie Würgen oder Augen pieksen erlaubt.



Acclaims Programmierbeitrag zu dieser Sportart hat zwar nicht so viel Wirbel ausgelöst wie NBA JAM-Basketball unlängst, ist aber das beste Wrestling-Videospiel, das ich kenne und steht in puncto Dauerspielspaß dem Basketball-Smashhit in nichts nach. Wrestling ist eben einfach nicht ganz so populär wie Basketball. Wer sich als notorischer Wrestlefreak das Modul nicht sowieso schon heimgeholt hat, sollte unbedingt einmal einen Versuch wagen. Auch der Neueinsteiger wird schnell Erfolgserlebnisse mit dem auserwählten Muskelviech haben, da man aus dem Joypad (6-Button-Pad ist hier ein Muß!) schon mit ein zwei Tastenbewegungen recht einfach einen Dropkick, Flying Elbowdrop oder Bodyslam herauskitzeln kann. Wer den ersten Schritt gemacht hat, wird bald der Sucht anheimfallen, und nicht eher Ruhe geben, bis alle Special Moves sitzen und alle 11 Gegner im Royal Rumble eigenhändig eliminiert wurden. Aber selbst dann wird Euch das Modul noch lange Freude bereiten, da Ihr im Zweispielermodus immer den Trainingsstand mit dem Eurer Freunde vergleichen könnt. Der Sound leistet einen guten Beitrag zum Spielspaß; im Anfangsmenü darf sich das Ohr bei jedem der 12 Wrestler an einem eigens komponierten Soundtrack erfreuen. *ds*

System: Mega Drive
Spieletyp: Wrestling-Simulation
Hersteller: Acclaim
Testversion von: Archiv
Anzahl der Spieler: 1-2
Features: –
Schwierigkeitsgrad: 4 bis 7
Preis: ca. 100 Mark

Grafik: 65%
Musik: 69%
Soundeffekt: 64%

Spielspaß **79%**

Redaktionswertung



Blitzschnell

Formula One

Domark hat keine Kosten und Mühen gescheut und kaufte sich kurzerhand die offizielle F1-Lizenz für *Formula One*. Das bedeutet, Ihr findet überwiegend echte Rennfahrernamen, wie zum Beispiel Schumacher und Prost, im Spiel wieder. Das gesamte Renngeschehen wird von einer 3-D-Perspektive aus der Sicht des Fahrers gezeigt. Vor dem Spielstart müßt Ihr Euch für einen Spielmodus entscheiden. Im "Arcade"-Mode müßt Ihr eine vorgegebene Anzahl von Gegnern überholen, bevor fünf Runden gefahren sind. Des weiteren stehen ein Meisterschaftsmodus und natürlich eine Trainingsfunktion zur Verfügung. Bevor das Rennen gestartet wird, macht Ihr einen letzten Check in der Werkstatt. Hier könnt Ihr den Flitzer in bezug auf Getriebe, Spoiler und Reifen frei konfigurieren. Habt Ihr das hinter Euch gebracht, folgen zuerst einige Qualifikationsrunden auf dem ersten Kurs Eurer Wahl. Sobald Ihr eine gute Plazierung erreicht habt, tretet Ihr zur Meisterschaft an. Auf den Kursen herrscht ein ziemliches Gedränge und Ihr müßt aufpassen, nicht gleich am Anfang durch einen Crash wertvolle Zeit zu vergeuden. Wenn Ihr während des Rennens ein Fahrzeug seitlich erwischt, setzt Euer Renner zum Sprung an. Auf geraden Strecken geht das meist noch gut. In scharfen Kurven verliert Ihr durch das Hopsen meist die Kontrolle über den Wagen. Dann rauscht Ihr unaufhaltsam in die Wiese oder bleibt an Schildern hängen.

System:	Mega Drive
Spieletyp:	Rennsimulation
Hersteller:	Domark
Testversion von:	Archiv
Anzahl der Spieler:	1-2
Features:	Batterie
Schwierigkeitsgrad:	4 bis 6
Preis:	ca. 130 Mark
Grafik:	70%
Musik:	15%
Soundeffekt:	41%
Spielspaß	80%

Redaktionswertung



Viele haben es schon versucht, eine anständige Rennsimulation zustande zu bringen. Keiner hat es bisher geschafft, das gewisse Geschwindigkeitsgefühl richtig zu vermitteln. Nicht so bei *Formula One* von Domark: Hier rast Ihr wahrlich in einem Affenzahn über die Asphaltpiste. Selbst im Zwei-Spieler-Modus flitzt die Grafik noch relativ flott über den Bildschirm. Für absolute Geschwindigkeitsfanatiker gibt es noch einen "Turbo"-Modus, bei dem Ihr frei nach dem Motto: "Nur fliegen ist schöner" über die Rennstrecken jagt. Dieser Modus dient mehr als "lustige Zugabe", als damit ernsthaft gespielt werden kann. Die Gegner im Normalmodus erweisen sich stellenweise als sehr unfair und wollen einen absichtlich nicht vorbeiziehen lassen. In einer Kurve, die Ihr noch locker mit 100 nehmt, zuckelt die liebe Konkurrenz mit 40 Sachen dahin. Hier hilft meist nur ein geschicktes Manöver und der berüchtigte Bleifuß, um die Jungs am Auspuff schnüffeln zu lassen. Fazit: Wer schon lange nach einem brauchbaren Rennspiel gesucht hat, wird mit *Formula One* bestens bedient. *ws*

Bitte anschnallen! Gleich geht's ab!

Bei herannahenden Kurven heißt es aufgepaßt

Im Zweispielermodus macht's halt immer noch am meisten Spaß

Wer den Turbo-Modus wählt, darf sich auf was gefaßt machen



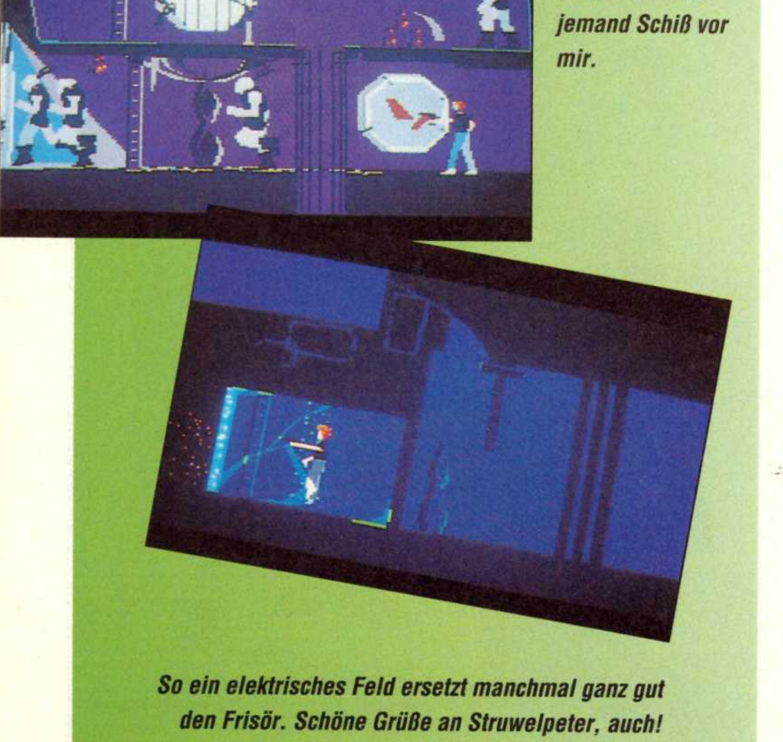
gaaanz anders

Another World

Nu mach' hinne mit deinem Schlüssel, ich kann nicht den ganzen Tag Schutzschilde aufbauen!



Und Hepp! Was täte Lester nur ohne seinen außerirdischen Freund?



Ja wo laufen sie denn? Hä hä, endlich hat mal jemand Schiß vor mir.

So ein elektrisches Feld ersetzt manchmal ganz gut den Frisör. Schöne Grüße an Struwelpeter, auch!

Ein junges Nachwuchstalent auf dem Gebiet der Kernphysik, namens Lester Chaykin, arbeitet gerade an einem Teilchenbeschleuniger, als Vorstufe zu einem ultrageheimen Atomprojekt. Als er eines einsamen Abends so vor sich hin experimentiert, tobt draußen gerade ein starkes Gewitter. Blitze zucken vom Himmel und die ganze Melange aus Aufladung, Entladung und Teilchenphysik verschafft Lester eine Eintrittskarte in die Paralleldimension "Another World". So faszinierend wie die Vorgeschichte anfängt, geht die Hauptstory weiter. Viel Zeit zum Nachdenken über seine Situation hat Lester nicht, da er gleich die ersten tierischen Feinde abschütteln muß. Gefangengenommen von Wesen mit schwarzen Kutten, findet er sich mit einem anderen eingekutteten Wesen in einem Käfig wieder. Man freundet sich an und versucht nun gemeinsam aus dem Schlamassel wieder herauszukommen.

Da der Mitgefangene keine irdische Sprache zu sprechen scheint ("my puruwa?!?" oder so) läuft die Kommunikation per Zeichensprache. So kommt Ihr recht bald in den Besitz einer Wumme, die außer einem Laserstrahl auch ein Schutzschild aufbauen, bzw. einen Superbeam, der Wände zerstört, abfeuern kann. Das Modul beinhaltet viele spurt- und hüpflastige Actionszenen, wobei es auch Rätsel am laufenden Meter zu knacken gibt. Wenn Euer Versuch, das Rätsel zu lösen hin und wieder tödlich endet, könnt Ihr jederzeit auf die unbegrenzten Continues zurückgreifen, bzw. Euch eine Verschnaufpause gönnen und mit dem aktuellen Paßwort später wieder einsteigen.



Another World verbreitet einen besonderen Charme. Obwohl die Grafik sehr grob gestaltet ist (dunkle Farben, wenig Details), vermittelt sie extrem viel Atmosphäre. Gute Animationen und interessante Rätsel harmonieren perfekt mit dem eigenwilligen Grafikstil. Ihr fühlt Euch tatsächlich in eine andere Welt versetzt. Die Bewegungen der Sprites erinnern ein wenig an Prince of Persia. Die Motivation ist aber dank abwechslungsreicher Umgebung und Puzzles bei diesem Spiel größer. Leider ist die Steuerung sehr schwerfällig, so daß an vielen Stellen "vorgesteuert" werden muß. Trotz häufiger Mißerfolge aufgrund von Steuerungsfehlern entwickelt man schnell einen verbissenen Ehrgeiz, solche Stellen doch zu meistern, zu gut ist dieses Spiel gemacht. Ein äußerst innovatives Produkt, das man einfach gesehen haben muß. *ds*

System: Mega Drive
Spieletyp: Jump'n'Run/ Adventure
Hersteller: Interplay
Testversion von: Archiv
Anzahl der Spieler: 1
Features: Continue, Paßwort
Schwierigkeitsgrad: 8
Preis: ca. 100 Mark

Grafik: 70%
Musik: 62%
Soundeffekt: 35%

Spielspaß 80%

Redaktionswertung



Jäger des verlorenen... ?

Landstalker

Was für die Nintendo-Spieler *Zelda*, ist für den Sega-Zocker *Landstalker*. Also ein *Zelda*-Clone? Wenn man sich das Intro ansieht, würde man eher dazu geneigt sein, es als ein Indy Jones-ähnliches Abenteuer zu bezeichnen: Schatzjäger Niels gerät in Bedrängnis, als er das Elfenmädchen Flora vor böswilligen Verfolgern rettet. Flora soll angeblich den geheimen Versteck eines kostbaren Schatzes kennen. Und den möchte sich unser Held natürlich nicht durch die Lappen gehen lassen. Kurzerhand fliegen beide per Adlerkurier auf die besagte Schatzinsel Merkator Island, wo ein haarsträubendes Abenteuer sie erwartet. Ihr steuert Niels durch eine isometrische Landschaft, die jeweils in kurze Abschnitte unterteilt ist. Das hört sich jedoch harmloser an als es ist: Der Schwierigkeitsgrad im ganzen Spiel wird durch die "schräge" Darstellung des Spielgeschehens zusätzlich in die Höhe getrieben. Möchte Niels einen Schritt nach vorne tätigen, müßt Ihr auf der Kreuztaste jeweils eine schräge Richtung vorgeben. "Oben", "unten", "rechts" und "links" werden lediglich in Auswahlmenüs ihren Einsatz finden. Die Grundbewegungen sind hingegen simpel: Mit "Schlagen", "Springen" und "Aufheben" düst Ihr durch die Schatzinsel. Unterwegs dürft Ihr natürlich Items kaufen, in Hotels übernachten und in Kirchen Spielstände abspeichern. Was Ihr Euch selber erarbeiten müßt, sind Waffen und magische Gegenstände, die irgendwo in einem Dungeon oder in einer Schatztruhe verborgen liegen.

System:	Mega Drive
Spieletyp:	Action-Adventure
Hersteller:	Sega
Testversion von:	Archiv
Anzahl der Spieler:	1
Features:	Batterie
Schwierigkeitsgrad:	7
Preis:	ca. 130 Mark
Grafik:	71%
Musik:	71%
Soundeffekt:	69%
Spielspaß	**80%**

Redaktionswertung



Wer kein übermäßiger Gegner von Action-Adventures ist, der muß einmal zumindest einen Blick auf *Landstalker* geworfen haben. Dieses Spiel enthält alles das, was beispielsweise in *Zelda 3* enthalten war, und so sehr lange den eingesottenen Mega Drive-Besitzern vorenthalten wurde. Action, Puzzles und Jump'n'Run-Elemente sind mit viel Witz und Liebe zum Detail zu einem Mega-Abenteuer zusammengemixt worden. Die spitzenmäßige Grafik und der stimmungsvolle Soundtrack verleiten einem gerne dazu, den Rest der Welt zum Teufel zu wünschen, und das Spiel in einer Tour durchzuzocken. Lediglich die Steuerung mit den "schräg links-unten und Schlagen" oder "schräg rechts-oben und Jump" ist gewöhnungsbedürftig. Zwangsläufig geht in dieser isometrischen Welt häufig mal die Gesamtübersicht flöten. Aber was soll's, es ist und bleibt ein Spitzenspiel! *tet*

Wunderheiler und Pabst in einer Person: der Prediger. Er kann Krankheiten heilen und Spielstände abspeichern.

Das Wandern ist des Monsters Lust... aber nicht mehr lange!

Nicht-Japaner dürfen aufatmen: Sogar die Bärchen sprechen Deutsch!

Adventure mit Jump'n'Run- und Puzzle-Elementen

VIDEO GAMES CLASSIC

Schiff ahoi!

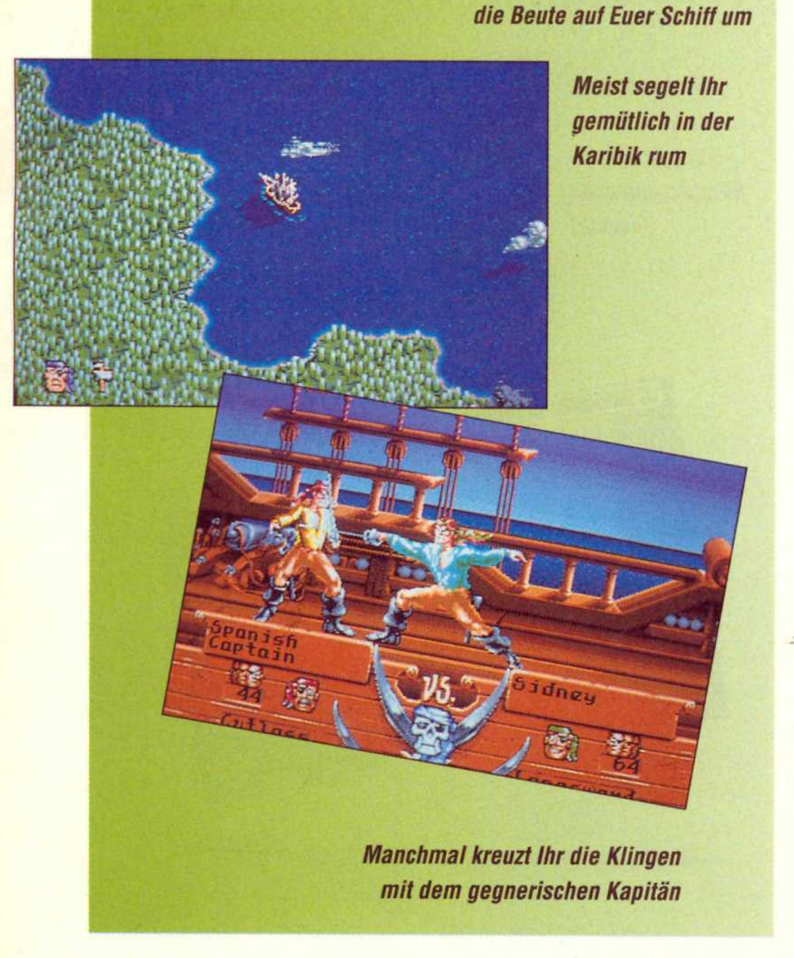
Pirates Gold



Euer Ausguck entdeckt jedes freundliche und feindliche Schiff



Nach erfolgreicher Schlacht ladet Ihr die Beute auf Euer Schiff um



Meist segelt Ihr gemütlich in der Karibik rum

Manchmal kreuzt Ihr die Klingen mit dem gegnerischen Kapitän

Schon Mitte der 80er galt *Pirates* auf dem C64 und anderen Systemen als Klassiker. Anfang dieses Jahres veröffentlichte Microprose die gelungene Piratensimulation für den Megadrive. Leider verhinderte Sega eine europäische *Pirates-Gold*-Version, so daß sich deutsche Freibeuter mit dem Import-Modul begnügen müssen. *Pirates Gold* spielt in der Karibischen See im 16. und 17. Jahrhundert. Engländer, Franzosen, Holländer und Spanier kämpfen um die Herrschaft über die sonnigen Kolonien mit ihren reichen Bodenschätzen. Ihr startet als junger Pirat mit einer mickrigen Nußschale als Schiff und einer handvoll treu ergebener Seeleute. Zu Beginn wählt Ihr aus verschiedenen historischen Szenarien eine geschichtliche Periode für Euer Spiel aus. Danach sucht Ihr Euch die Flagge aus, unter der Ihr in See stechen wollt. Vom Gouverneur holt Ihr Euch die ersten Aufträge ein und in der Hafenkneipe heuert Ihr Eure Mannschaft an. Schließlich versorgt Ihr Euch beim Händler noch mit Proviant, denn ein leerer Magen segelt schlecht. Sobald Ihr auf's freie Meer hinaussegelt, steuert Ihr Euer Schiff aus der Vogelperspektive. Meldet Euer Ausguck ein feindliches Boot, wird auf den Kampf-Bildschirm umgeschaltet. Dort feuert Ihr eine gezielte Breitseite mit Euren Kanonen auf den gegnerischen Segler ab oder entert das Schiff, wenn Ihr nahe genug seid. In diesem Fall kämpft Ihr Schwert gegen Schwert mit dem Kapitän des gekaperten Seglers. Außer dem üblichen Piraten-Alltag, überfallen, brandschatzen und Geld zählen, gibt's eine Menge interessanter Dinge zu tun. So dürft Ihr verschollene Schätze und verschwundene Verwandte finden und sogar heiraten, falls die Angebetete Euch will.



Pirates Gold ist mal wieder eins von den Programmen, die mich an die gute alte C64-Zeit erinnern. Soviel hat sich bei der Modul-Version im Gegensatz zum Disketten-Oldie gar nicht geändert. Die Grafik bei den Fechtsequenzen und in den Häfen hat zwar 16-Bit-Niveau, die Seekarte präsentiert sich jedoch immer noch im eintönigen Blau des Vorbildes. Das erfolgreiche Spielprinzip wurde zu 100% übernommen, warum auch an einer genialen Idee unnötig rumfeilen. _Pirates Gold_ ist sicher nichts für Action-Fans, denn es kommt öfters vor, daß Ihr längere Zeit einfach nur in der Gegend rumtuckert, ohne daß etwas passiert, Strategie-Freaks dürften mit dem Modul jedoch Ihre Freude haben. Mich jedenfalls freut es immer wieder zu sehen, daß die alten Klassiker noch nichts von ihrem Charme verloren haben. *rz*

System: Mega Drive
Spieletyp: Piratensimulation
Hersteller: Microprose
Testversion von: Galaxy
Anzahl der Spieler: 1
Features: Batterie, Highscore-Liste
Schwierigkeitsgrad: 2 bis 6
Preis: ca. 130 Mark

Grafik: 60%
Musik: 59%
Soundeffekt: 47%
Spielspaß 81%

Redaktionswertung

Hier spricht Piccard

Star Trek - The Next Generation

Während im Fernsehen mit Deep Space Nine (kommt im Herbst für Mega Drive und Super Nintendo) bereits die dritte Serie der Star-Trek-Abenteuer läuft, sind die Spieleentwickler noch nicht ganz so weit. Erst seit kurzem dürft Ihr Euch als Kommandant versuchen und Data, Worf und Commander Ryker Befehle geben. Das Ganze spielt irgendwann nach den Abenteuern der Original-Enterprise auf einem neuen Raumschiff gleichen Namens. Auch am Auftrag hat sich nicht viel geändert, und das Weltall ist ebenfalls das Gleiche geblieben. Die Klingonen sind zwar etwas freundlicher geworden, dafür machen die Romulaner jede Menge Ärger.

Nachdem die Föderation Frieden mit den Klingonen schloß, haben sich die Romulaner zum Erzfeind entwickelt. Sie wollen sich ein unglaublich mächtiges Gerät unter den Nagel reißen, mit dem sie die Galaxis beherrschen würden. Das gilt es natürlich zu verhindern. Ihr steuert die Enterprise auf ihrem Weg durch die Weiten des Weltalls. Dazu stehen Euch verschiedene Stationen auf der Brücke zur Verfügung. "Communications" verbindet Euch mit Starfleet sowie nahen Planeten und Raumschiffen. Im "Ready Room" berät Euch Captain Piccard persönlich. Den Kurs sowie die Geschwindigkeit bestimmt Ihr im "Conn". "Die Sensors" analysieren die herannahenden Raumschiffe und Planeten und Sterne jeder Art. Der "Computer" hält eine Datenbank voller Wissen bereit und speichert Euren Spielstand. Unter "Tactical" feuert Ihr Eure Phaser und Photonentorpedos auf angreifende Raumkreuzer. In "Engineering" repariert Ihr beschädigte Teile der Enterprise, und der "Transporter" beamt ein Außenteam auf unbekannte Raumschiffe, Monde und sonstiges. Die aus vier Personen bestehenden Teams könnt Ihr getrennt oder zusammen steuern. Meistens gilt es, irgendjemanden zu retten oder Alien-Schiffe zu erforschen.

Auch bei The Next Generation wird fleißig gebeamt

Die Sensoren liefern Euch wichtige Informationen über Sterne und Planeten

Worf ist für die Waffensysteme verantwortlich



Echte Trekkies dürften an *Star Trek – The Next Generation* nicht vorbeikommen, denn das Enterprise-Feeling und das Kribbeln im Phaser ist von der ersten Sekunde an zu spüren. Die Unterhaltungen mit Romulanern, unbekannten Alien-Rassen und Starfleet machen richtig Spaß, die guten Soundeffekte tragen ein übriges zur Stimmung bei. Die wichtigen Figuren aus der TV-Serie sind alle mit dabei. Die Aufgabenstellung ist sehr vielfältig und man wartet ständig auf die nächste Überraschung. Das Ziel des Spiels offenbart sich erst nach einiger Zeit, wenn Ihr die ersten Hinweise gesammelt habt. Auch Nicht-Trekkies dürften an diesem ausgeklügelten Adventure ihre Freude haben. Im Dezember soll übrigens ein neuer Star-Trek-Film in die Kinos kommen, bei dem sich die Charaktere aus The Next Generation und Raumschiff Enterprise treffen. *rz*

System: Mega Drive
Spieletyp: Action-Adventure
Hersteller: Sega
Testversion von: Galaxy
Anzahl der Spieler: 1
Features: Batterie
Schwierigkeitsgrad: 7
Preis: ca. 120 Mark

Grafik: 76%
Musik: 30%
Soundeffekt: 72%
Spielspaß 70%

Redaktionswertung



VIDEO GAMES CLASSIC

Fantasy-Flipper

Dragon's Revenge

Flipper-Simulationen auf Konsolen und Computern sind immer so eine Sache. Egal, wie realistisch die Aufmachung auch erscheint, an das Original kommen sie doch nie ran. Kurz vor Weihnachten versuchte sich neben Sega mit *Sonic Spinball* auch Tengen an dem klassischen Kneipenspiel. *Dragon's Revenge* ist der Nachfolger des Oldies *Dragon's Fury* (hieß in Japan übrigens *Devil Crash*). Wie schon beim Vorgänger, handelt es sich nicht um einen normalen Flipper, wie man sie zu Dutzenden kennt. Überall auf dem Spielfeld findet Ihr Drachenskulpturen, Feengesichter und weitere Fantasyfiguren, die bei Ballberührung eine Reihe seltsamer Gestalten ausspucken. Die meisten dieser Wesen würden sich auch in einem Rollenspiel gut machen. Sobald Ihr alle "Gegner" abgeschossen habt, öffnet sich das Maul des Monsters, aus dem die Brut entsprungen ist. Falls Ihr es schafft, den Ball dort zu versenken, gelangt Ihr in einen der zahlreichen Bonuslevel. Dort gibt's meist leichtbekleidete Damen mit Schwert und Verführerblick zu bewundern. Räumt Ihr auch hier alle Monster beiseite, erhaltet Ihr einen Extraball und ein Paßwort. Das Hauptspielfeld teilt sich in drei Ebenen mit jeweils zwei bis drei Flipperfingern. Der Bildschirm scrollt nur, wenn Euch der Ball von einem Feld zum nächsten durchrutscht. Links und rechts vom "Kampfplatz" befinden sich noch weitere Flipperbahnen, die Ihr nur durch gezielte Schüsse erreicht. Dort warten weitere Bonuslevel auf Euch. Wenn die Kugel bestimmte Stellen des Flippers berührt, hört Ihr verschiedene Stöhngeräusche, wie sie im Samstagnacht-Programm von SAT1 nicht schöner vorkommen können.



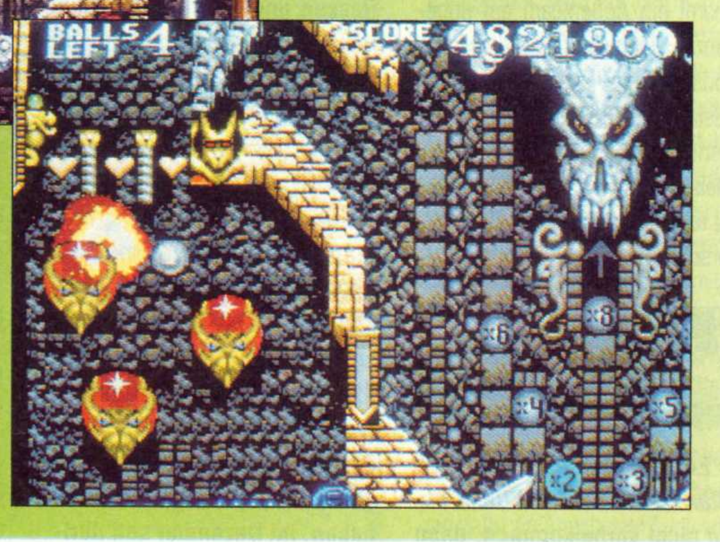
Bei Konsolen-Flippern bin ich meist skeptisch. Es fehlt einfach dieses typische Kneipenfeeling und wenn ich die beiden Druckknöpfe nicht in den Fingern spüre, fühle ich mich nicht wohl. So war ich z.B. von *Sonic Spinball* ziemlich enttäuscht. *Dragon's Revenge* überzeugte mich aufgrund des Fantasy-Umfeldes und der coolen Soundeffekte. Das riesige Spielfeld sorgt immer für Abwechslung und obwohl ich das Teil tagelang spielte, habe ich immer noch nicht alle Bonuslevel gesehen. Die Bewegungen der Kugel wirken absolut realistisch und auch in puncto Geschwindigkeit braucht sich *Dragon's Revenge* vor keinem Konkurrenten zu verstecken. Nach einigen Stages wird das Spetakel jedoch ziemlich schwer, denn um weiterzukommen, müßt Ihr immer mehr Spielfiguren immer öfter treffen. Das Ganze entwickelt sich zum Geduldsspiel. Aufgrund der sehr schlüpfrigen Soundeffekte erhielt *Dragon's Revenge* in den USA übrigens das Label, es sei für Kinder nur beschränkt geeignet.

Die Stöhngeräusche sind aber auch wirklich sehr eindeutig zweideutig. *rz*



Die meisten Bonuslevel bieten auch etwas für's Auge

Die blauen Trolls müßt Ihr abschießen, um das Maul des Monsters zu öffnen



Mit einem Ball über vier Millionen Punkte? Nicht schlecht!



System: Mega Drive
Spieletyp: Flipper-Simulation
Hersteller: Tengen
Testversion von: Tengen
Anzahl der Spieler: 1-2
Features: Paßwort, Continue
Schwierigkeitsgrad: 7
Preis: ca. 130 Mark

Grafik: 78%
Musik: 64%
Soundeffekt: 80%

Spielspaß 80%

Redaktionswertung



Armleuchter

Shining Force

Als vor drei Jahren das Japano-Rollenspiel *Shining & The Darkness* erschien, fanden viele das Spiel zu simpel. Genau ein Jahr später brachte **Sega** sodann den Nachfolger heraus, der sich schon äußerlich vom Vorgänger unterschied: Statt 3-D-Perspektive eine isometrische Draufsicht, statt einem einzigen Dungeon 30 Levels verstreut über ein ganzes Kontinent. Außerdem wurde das Spiel mit einer kräftigen Brise Strategie à la *Fire Emblem* vermengt und in eine Rahmenhandlung über acht Kapitel, denen zugleich jeweils acht Landstriche auf dem Kontinent zugeteilt werden, eingebettet. Bezüglich Steuerung hat sich jedoch nichts geändert: sie erfolgt über Icons. Egal, ob Ihr in Geschäften einkauft, einen Oberboß verprügelt oder einfach nur mit Leuten auf der Straße quatscht, für jede Tätigkeit gibt's ein dazugehöriges Bildsymbol, das Ihr per Kreuztaste auswählt und anklickt. In dieser beinahe komplett neu überarbeiteten Welt des *Shining Force* ist es nun an Euch, den Tod Eures ermordeten Königs zu rächen, und das Land vor den Übergriffen des Obermachos Darksol zu bewahren. Dabei stehen Euch, als junger Heerführer, insgesamt 29 Charaktere zur Verfügung, die nach und nach während des Spieles zu Euch stoßen. Aus denen müßt Ihr Euch 11 herauspicken, die Ihr dann zu einer Truppe zusammenwürfelt. Nachdem ein Charakter den Erfahrungslevel 10 erreicht hat, kann dieser sodann zu einem Superkämpfer befördert werden, der jedoch wieder bei Level 1 beginnen muß. Zwischen den strategischen Einlagen kommt auch der Rollenspiel-Freak auf seine Kosten: Einkaufsbummel, Schatztruhen und Gespräche mit Bewohnern runden das Spiel ab.



Es stimmt schon, daß der Schwierigkeitsgrad gegenüber dem Vorgänger *Shining & The Darkness* angehoben wurde. Aber betrachtet man das Spielsystem genauer, fällt auf, daß eine sehr hilfreiche Funktion darin versteckt ist. Wenn beispielsweise Euer Heerführer das Zeitliche segnet, endet naturgemäß das Spiel. Er erwacht in derjenigen Kirche, wo Ihr als letztes den Spielstand abgespeichert habt, und könnt wieder den Feldzug fortsetzen. Der Clou dabei ist: Die Erfahrungspunkte, die Eure Truppe beim letzten Kampf gesammelt hat, gehen nicht verloren. Somit könnt Ihr davon ausgehen, daß bei genügendem Zeitaufwand, der Feind irgendwann geschlagen ist. Also nur etwas für Anfänger? Keinesfalls! Durch die Vielfältigkeit der Levels und der guten Story werden auch passionierte Strategieprofis ihren Spaß daran haben. *tet*

Spieletyp: Strategie-Rollenspiel
Hersteller: Sega
Testversion von: Galaxy
Anzahl der Spieler: 1
Features: Continue, Speicherfunktion
Schwierigkeitsgrad: 5 bis 7
Preis: ca. 130 Mark

Grafik: 74%
Musik: 72%
Soundeffekt: 66%
Spielspaß 88%

Redaktionswertung

Oh Weh! Darksol bedroht Euren König und bemächtigt sich des wertvollen Schatzes.

Im nächsten Zug ist der feindliche General d'ran!

Heerführer Tet in Aktion. General Elliott schaut dumm aus seiner gepanzerten Wäsche.

Kämpfer der Tafelrunde: Diejenigen, die nicht mehr in Eure Truppe hineinpassen, machen es sich im Hauptquartier gemütlich



Cyberdreams

Shadowrun

Die Geschichte von *Shadowrun* beginnt im zukünftigen Cyberspace-Jahr 2050. Zu dieser Zeit haben Mega-Großkonzerne, mittels perfekter Datenüberwachung, die Macht über die Weltbevölkerung übernommen. Eine kleine Gruppe von "Outlaws", auch "Shadowrunner" genannt, sind vom System nicht erfaßt und schlagen sich mit gefährlichen Gelegenheitsjobs durchs Leben. Ihr übernehmt die Rolle eines Cyberspace-Spezialisten. Welche Grundzüge Euer Charakter trägt, wählt Ihr vor dem Spiel. In der ersten Mission müßt Ihr Euren verschollenen Bruder Michael wiederfinden. Um an wichtige Gegenstände oder Informationen heranzukommen, benötigt Ihr als erstes Geld. Das erhaltet Ihr durch das Ausführen von Aufträgen, die Ihr von dubiosen Arbeitgebern bekommt. Sämtliche Informationen, die Ihr in Gesprächen erhaltet, werden in Euren elektronischen Notizbuch gespeichert. Die hart erarbeitete Kohle investiert Ihr in eine bessere Ausrüstung. Hier gilt: Legale Gegenstände sind zwar preiswert, haben aber weniger Power. Wer genug Bares auf der Seite hat, leistet sich illegale Waffen, die einiges mehr an Leistung bieten. Um Eure Chancen im Kampf und Cyberspace zusätzlich zu verbessern, könnt Ihr bis zu zwei "Shadowrunner" anheuern, die Euch dann auf Schritt und Tritt folgen. Stirbt einer Eurer Partner, könnt Ihr zwar erneut engagieren, dann müßt Ihr aber wesentlich tiefer in die Tasche greifen. Verliert Ihr ein Leben, werdet Ihr automatisch in ein Krankenhaus verfrachtet und für ein Zehntel Eures Vermögens wiederbelebt. Insgesamt gibt es sieben Szenarien, die bewältigt werden müssen.

In diesem Statusmenü kontrolliert Ihr den Zustand Eurer Party

Dieses Monster hat das Zeitliche gesegnet

Im Indianerland erhaltet Ihr weitere nützliche Informationen

Nicht gerade billig ist eine gute Arbeitskraft in der Cyberwelt



Wirklich genial, was die Softwarefirma Fasa mit *Shadowrun* auf der Mega Drive-Plattform geleistet hat. Die Umsetzung der Shadowrun-Bücher in ein Videospiel ist hervorragend gelungen. Durch die finstere Endzeitstimmung kommt die perfekte Spielatmosphäre auf. Der Spielablauf ist von Anfang bis Ende durchdacht und die Rollenspielelemente sind sehr gut in den actionlastigen Spielfluß integriert. Die Grafik wirkt auf den ersten Blick etwas schlicht, erfüllt aber dennoch ihren vorgesehenen Zweck zur vollsten Zufriedenheit. Da Aufrüstungsgegenstände sehr teuer und Jobs ziemlich schlecht bezahlt sind, werdet Ihr sicher eine lange Zeit mit *Shadowrun* beschäftigt sein. Selbst die musikalische Untermalung trägt zur passenden Stimmung bei und steuert ihren Beitrag zum Motivationsfaktor hinzu. *ws*

System: Mega Drive

Spieletyp: Action-Rollenspiel
Hersteller: Fasa
Testversion von: Galaxy
Anzahl der Spieler: 1
Features: Batterie, Continue
Schwierigkeitsgrad: 5
Preis: ca. 120 Mark

Grafik: 73%
Musik: 73%
Soundeffekt: 60%

Spielspaß 81%

Redaktionswertung

Phantastereien

Phantasy Star 3

Die älteste Rollenspielserie auf dem Mega Drive geht nun in die dritte Runde. Zwar hatte die *Phantasy Star*-Saga ihr Debüt auf dem Master System gefeiert, doch mittlerweile gibt's (oder gab es) den sagenumwobenen 1.Teil als "Limited Edition for Mega Drive" zu haben. Echte Freaks unter Euch werden somit alle drei Teile auf dem Mega Drive bereits gespielt und sich ein Urteil über die Serie gebildet haben. Was hat sich in *Phantasy Star 3* nun gegenüber den Vorgängerversionen geändert? Natürlich die Story, die eigentlich in keinem direkten Zusammenhang zu den beiden vorhergehenden Teilen steht: Am Hochzeitstag Eures Helden, Prinz Rhys, wird ausgerechnet die Braut von einem Monster entführt. Ihr macht Euch auf dem Weg, sie zu finden. Spieltechnisch ist auf dieser Reise jedoch wenig Neues zu entdecken. Das Spielgeschehen beobachtet Ihr aus der Vogelperspektive und wandert über eine verkleinert dargestellte Landschaft. Trefft Ihr auf Feinde, schaltet der Bildschirm in die Frontale, so daß Ihr den Feinden in die Augen blickt. Und hier bekommt man bereits eine Kostprobe davon, was die Entwickler neuerdings unter "Benutzerfreundliche Menüführung" verstehen: Deformierte und auf Anhieb nicht zu identifizierende Möchtegern-Icons belagern die rechte Menü-Ecke. Da sucht man psychisch doch lieber schleunigst die Ferne. Sicherheit und Schutz hingegen genießen Eure Helden in diversen Städten, worin zahlreiche Geschäfte den üblichen Service wie Wiederbelebung, Entgiftung oder Ausstattung von Waffen und Items (natürlich gegen Bares) bieten.



Also, verglichen zu der "eigentlichen" Saga (gemeint sind Teil 1 & 2) wirkt *Phantasy Star 3* eher enttäuschend. Obwohl die Monsterfiguren surreal innovativ gestylt sind, ist die Grafik nicht besser geworden, die Begleitmusik möchte man am liebsten einmal durch einen Staubsauger sausen lassen, die Benutzerführung gleich hinterher. Einzig die weit verzweigte Story kann den hartgesottenen Freak überzeugen: Jeweils zum Ende eines "Kapitels" müßt Ihr Euch für eine Braut entscheiden. Es stehen immer zwei Kandidatinnen zur Verfügung, und je nachdem, wie Ihr Euch entscheidet, verläuft die Geschichte anders. So umfaßt das Spiel drei Generationen der "Familie Rhys" und somit sieben unterschiedliche Spielverläufe. Wie Ihr jetzt schon sehen könnt, hat *Phantasy Star 3* nur sehr wenig mit der Saga zu tun. Betrachtet es einfach als eine Nebengeschichte. *tet*

System: Mega Drive

Spieletyp: Rollenspiel
Hersteller: Sega
Testversion von: Archiv
Anzahl der Spieler: 1
Features: Batterie
Schwierigkeitsgrad: 7
Preis: ca. 120 Mark

Grafik: 69%
Musik: 70%
Soundeffekt: 59%

Spielspaß **75%**

Redaktionswertung

Freies Feld, freie Bahn. Die Welt ist groß, Euer Held aber lahm

Maximal fünf Helden passen hier rein

Jede Menge Orte, an denen Ihr Euer Geld loswerden könnt. Zweifelhaft: der "Technik"-Verkäufer.

Abgehobene Typen zum Verkloppen

Am Anfang war...

Populous

Eine nette Siedlung hat sich entwickelt. Leider sind die Bewohner vom Teufel besessen.



Alles ist möglich: Ein gemütliches Haus am Strand...



...oder eine Oase mitten im heißen Wüstensand. Hauptsache: Wasser, Palmen und nette Mäd...ähm, fromme Menschen!

Je mehr Macht, desto größer die Städte. Macht weiter so!

Man braucht nicht die Bibel zu kennen, um *Populous* spielen zu können. Man braucht nicht einmal Christ zu sein. Das einzige, was Ihr tun müßt, ist Gott zu spielen. In der Praxis sieht das etwa so aus: Auf einer Spielfläche, die jeweils aus einer Gesamtweltkarte (als Buchseite), einem vergrößerten Abschnitt daraus und mehreren Icons besteht, manipuliert Ihr per Feuerknopf die Genesis. Nachdem sich das Land automatisch generiert hat, beginnen einzelne Mitglieder "Eures" Volkes, über die noch ungeformte Oberfläche zu wandern. Manche setzen ihre Reise ewig fort, andere wiederum lassen sich nieder und gründen eine Siedlung. Ihr als Gott, könnt nun durch Anheben oder Senken der Landmasse bewirken, daß sich die Erde glättet, und dadurch die Siedlung zu einem Dorf oder zu einer Stadt heranwächst. Doch solche Gottestaten kosten Kraft und Energie. Hier kommt es nun darauf an, wie groß Euer Volk ist, denn je mehr Anhänger (oder besser: Gläubige), desto schneller füllt sich die Energie wieder auf, die Euch zu weiteren Aktionen bemächtigt. So könnt Ihr mit steigender Macht Katastrophen wie Erdbeben, Vulkanausbrüche oder Flutwellen hervorrufen und gegen Euren Rivalen einsetzen. Dieser Computergegner ist "der Teufel" in Person sozusagen, das Gegenstück zu "Gott", der Ihr seid, und versucht seinerseits sein Volk zu vermehren. Letzten Endes läuft das ganze Spiel darauf hinaus, durch viel Überredungskunst, Kriege und Katastrophen die "Ungläubigen" auszurotten, um die Welt zu erobern. Dann geht's ab zum nächsten Level, bis schließlich das Böse gänzlich aus der Welt verschwindet.



Populous **zählte über Jahre hinweg zu den beliebtesten Computerspielen überhaupt. Nicht verwunderlich, daß Umsetzungen dieses Klassikers von Bullfrog ebenso erfolgreiche Eroberungszüge auf Konsolen führte. Zwar ist das Spiel fast so alt wie die Bibel selbst (höhö), aber die Faszination blieb bis zum heutigen Tag. Allein schon die Anzahl der Welten in dieser Mega Drive-Version ist überwältigend: 5000 sind es an der Zahl, jede ist beliebig per Zahlen- und Paßworteingabe anwählbar. Und mit langsam steigendem Schwierigkeitsgrad ist man zu gerne bereit, noch ein paar Stündchen mehr vor der Flimmerkiste zu hocken. Lediglich ein Wermutstropfen wäre zu vermerken: Die Steuerung mit dem Joypad ist teilweise so umständlich, daß man sich leicht verklicken kann. Man braucht eine sichere Hand und viel Glück dabei.** *tet*

System: Mega Drive
Spieletyp: Göttersimulation
Hersteller: Electronic Arts
Testversion von: Archiv
Anzahl der Spieler: 1
Features: Paßwort, Level-Anwahl
Schwierigkeitsgrad: 6 bis 9
Preis: ca. 130 Mark

Grafik: 82%
Musik: 35%
Soundeffekt: 25%

Spielspaß 88%

Redaktionswertung

Yiiiiiihaaaaaaa

Dr. Robotnik`s Mean Bean Machine

Jeder Sonic-Fan kennt Dr. Robotnik, den Bösewicht aus allen Abenteuern des schnellen Igels. Diesmal macht er sich über die harmlosen Einwohner der friedlichen Stadt Beanville her. Er will die niedlichen Bohnenstangen entführen, um sie für seine bösartigen Zwecke zu mißbrauchen. Nur Ihr könnt die dunklen Pläne des Doktors vereiteln.

Die Bohnen fallen in Paaren in einen Dungeon. Eure Aufgabe ist es, vier gleichfarbige Erbsen entweder horizontal oder vertikal zu vereinen, um sie somit vor dem bösen Dr. Robotnik zu schützen. So ein Viererhaufen verschwindet vom Bildschirm und alles, was darüberliegt, fällt nach unten durch. Für jedes gerettete Quartett gibt's Punkte. Außerdem erscheint bei Eurem Gegner auf der anderen Bildschirmseite eine schwarze Anti-Bohne, die sich nur entfernen läßt, wenn sich ein anliegender Viererblock auflöst. Verschwindet ein Quartett und darüberliegende Bohnen fallen herunter und bilden wieder einen gleichfarbigen Vierer, entsteht eine Kettenreaktion und die Anzahl der schwarzen Spielverderber beim Gegner vervielfacht sich. Falls Ihr drei oder mehr solcher Reaktionen hintereinander schafft, bekommt Euer Gegner tierische Probleme, denn in so einem Fall kann es schon mal passieren, daß die Spielfläche des Mitspielers mit schwarzen Bohnen zugeschüttet wird. Der Spieler, dessen Bohnenhaufen zuerst die Decke des Dungeons erreicht, hat verloren. Ihr könnt gegen Dr. Robotniks Roboter oder gegen einen Freund antreten.



Gleich fallen die drei grünen Erbsen runter und es gibt eine Kettenreaktion

Im Einspielermodus stellt sich jeder Gegner persönlich vor

Wenn Euer Spielpartner schwächelt, läßt sich das durch Schwierigkeitsgrade ausgleichen.





Mit *Dr. Robotnik's Mean Bean Machine* präsentiert uns Sega den mit Abstand besten Tetris-Klone. Die Idee mit den Kettenreaktionen ist einfach genial, denn mit etwas Spielgeschick lassen sich solche Manöver planen und gezielt ausführen. Nach jeder Kettenreaktion ertönt ein hämisches "Yiha" oder "Yippie", und der Gegner wird mit schwarzen Bohnen zugeschüttet. Es kann aber auch passieren, daß man gerade dabei ist, den Mitspieler mit einer Mehrfach-Reaktion zu "beglücken" und einem ein fallender schwarzer Stein alles ruiniert. Die Schadenfreude verzerrt in so einem Fall das glückliche Spielergesicht. Auch wenn Euer Dungeon fast schon zu ist, habt Ihr aber immer noch eine Gewinnchance. Das ist einer der großen Pluspunkte dieses Spiels. Ihr könnt Euch aus scheinbar ausweglosen Situationen retten und innerhalb kürzester Zeit das Rad wenden. Im Ein-Spieler-Modus kämpft Ihr gegen zwölf Roboter-Untertanen des Doktors, die alle unterschiedliche Taktiken anwenden und natürlich von Level zu Level immer schneller reagieren. Pro Sieg erhaltet Ihr ein Paßwort. *Tetris*-Fans langt zu! *rz*

System: Mega Drive
Spieletyp: Geschicklichkeit
Hersteller: Compile
Testversion von: Sega
Anzahl der Spieler: 1-2
Features: Paßwort, Continue
Schwierigkeitsgrad: 3 bis 9
Preis: ca. 120 Mark

Grafik: 50%
Musik: 68%
Soundeffekt: 40%

Spielspaß **85%**

Redaktionswertung





Die Wüste lebt

Dune 2

Hier seht Ihr eine gut ausgebaute Produktionsanlage

Lange wird diese Anlage nicht mehr stehen

Das gewöhnliche Fußvolk hat meist keine Chance gegen schweres Gerät

Am Schluß wird (ebenfalls in Deutsch) abgerechnet

Noch gar nicht lange her gab es bereits eine Mega-CD-Version von *Dune*. Bei der Umsetzung wurde die PC-Version *Dune 2* als Vorbild herangezogen. Im Gegensatz zur CD-Version läuft hier alles in Echtzeit ab. Vor Beginn eines Spiels müßt Ihr Euch für eines von drei Herrschaftshäusern entscheiden. Im Spiel unterscheiden sich die drei "Clans" durch verschiedene Spezialwaffen. Das Spielziel ist folgendes: Während Ihr auf der Wüstenoberfläche "Arrakis" das begehrte "Spice" (was gleichbedeutend mit Geld ist) erntet, erfüllt Ihr in jedem Level eine Mission. Zuerst gilt es, nur eine gewisse Menge des begehrten Rohstoffs einzusammeln. In folgenden Aufträgen wird gleich zu den harten Waffen gegriffen, und Ihr müßt gegnerische Produktionsphasen dem Erdboden gleichmachen. Das komplette Spiel wird aus der Draufsicht gezeigt. Am Spielstart verfügt Ihr nur über ein kleines Heer an Kriegern, einige Fahrzeuge und einem Bauhof, mit dem Ihr weitere Gebäude produziert. Das erste und wichtigste Ziel ist das Aufstellen einer "Spice"-Fabrik. Ist das geschehen, erhaltet Ihr ein Erntefahrzeug, das die Planetenoberfläche abgrast. Dadurch erhöht sich fortlaufend Euer finanzielles Konto, und Ihr habt die Möglichkeit, weitere Bauvorhaben zu tätigen. Der Gegner hingegen braucht nicht zu bauen, seine Station steht von Anfang an. Während Ihr aufbaut, schleicht sich der Feind etappenweise an und versucht, Eure Schutztruppen zu eliminieren. Per Fadenkreuz aktiviert Ihr Eure gewünschte Truppe und gebt in gleicher Weise das Ziel der Attacke an. Hat eine Einheit kein Kommando, bewacht sie ihre Umgebung und beschießt jeden sich nähernden Feind.



Einfach toll, was die Softwarefirma Westwood hier geleistet hat. Der ganze Flair der PC-Fassung wurde hervorragend auf die Mega Drive-Plattform umgesetzt. Leider haben die Entwickler nicht an eine Sega-Maus-Unterstützung gedacht, was das Spiel erheblich vereinfacht hätte. Aber auch mit der gut durchdachten Joysticklösung läßt es sich gut leben. Die Mischung aus Strategie und Action ist bei *Dune 2* derart gut abgestimmt, daß die einzelnen Levels niemals langweilig werden. Grafisch reißt *Dune 2* keinen vom Hocker, doch sind die Sprites und Gebäude mit viel Liebe zum Detail realisiert. Ein weiterer nicht unbeachtlicher Pluspunkt ist, daß das Spiel komplett in Deutsch übersetzt wurde. Selbst die digitalisierte Sprachausgabe schallt in feinstem Hochdeutsch aus den Lautsprechern. *ws*

System: Mega Drive
Spieletyp: Action-Strategie-Spiel
Hersteller: Westwood Studios
Testversion von: Virgin
Anzahl der Spieler: 1
Features: Paßwort
Schwierigkeitsgrad: 6 bis 8
Preis: ca. 120 Mark

Grafik: 64%
Musik: 65%
Soundeffekt: 74%

Spielspaß 83%

Redaktionswertung



Stampf, stampf, stampf

Battle Corps

Seit *Thunderhawk* wird der englische Hersteller **Core Design** hoch in der Videogame-Börse gehandelt. Und nun ist auch der heißersehnte Nachfolger erhältlich: *Battle Corps* heißt das 3-D-Shoot'em Up, das in einer Zukunftswelt, acht Lichtjahre von der Erde entfernt, angesiedelt ist. In der Bergbaukolonie Mandelbrot's World müßt Ihr als Kampfeinheit gegen die Technoarmee der Konkurrenzfirma BioMech ankämpfen. Diese haben nämlich beschlossen, Euch die Abbaurechte für Meridium, einen der seltensten Rohstoffe im Universum, streitig zu machen. Hochmotiviert und entschlossen, laßt Ihr Euch im Briefing-Raum vom Einsatzleiter LT. Calgary über den bevorstehenden Einsatz, wahlweise sogar in deutscher Sprache, aufklären. Wenn Ihr Euch danach für einen von drei verfügbaren Helden entschieden habt, springt Ihr in eine "Bipedal Attack Machine", kurz BAM, und stampft mit eisernen Battletech-Schritten drauflos. Es gilt, jede der 13 Level, die über fünf Planeten verstreut liegen, von widerlichen Widersachern zu befreien. Bodenminen, Panzerroboter, UFOs und andere Zielscheiben stehen bereit, sich von Eurer Zwillingskanone auspusten zu lassen. Unterwegs gibt's zudem Extras zum Selberpflücken, so daß nach mehreren erfolgreichen Missionen Euer Waffenarsenal mit Zielraketen, bis hin zu ballistischen Wurfgranaten, vollgestopft sein wird. Andererseits kann es natürlich auch passieren, daß Ihr vorzeitig in die ewigen Schrotthalden geschickt werdet. Aber keine Panik! Bei LT.Calgary stehen ja noch zwei weitere Helden zur Auswahl, die zu Continue-Zwecken verramscht werden können.

System: Mega CD

Spieletyp: Shoot'em Up
Hersteller: Core Design
Testversion von: Core Design
Anzahl der Spieler: 1
Features: Continue
Schwierigkeitsgrad: 8
Preis: ca. 130 Mark

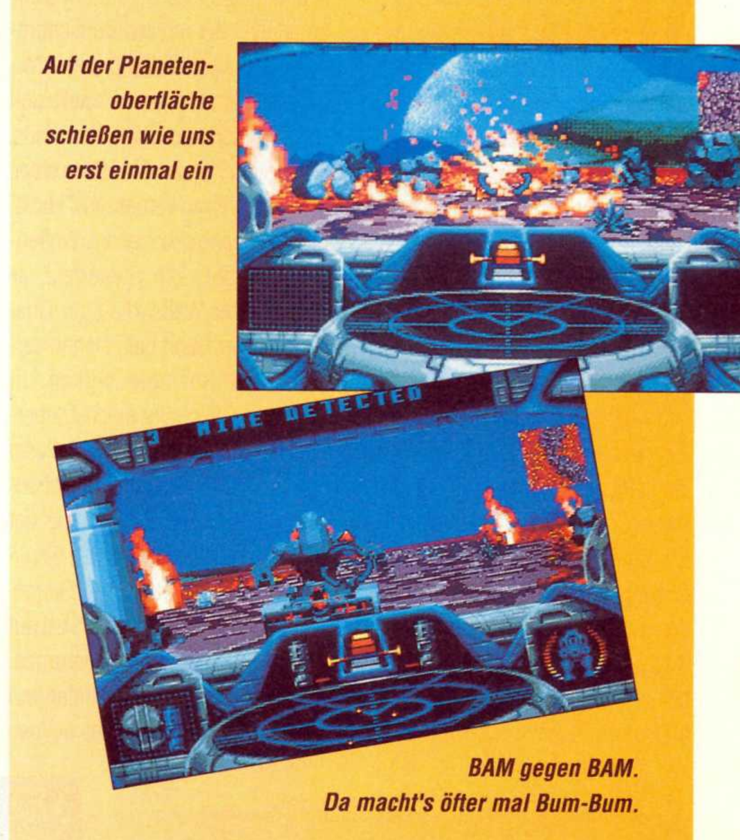
Grafik: 81%
Musik: 82%
Soundeffekt: 85%

Spielspaß 84%

Redaktionswertung

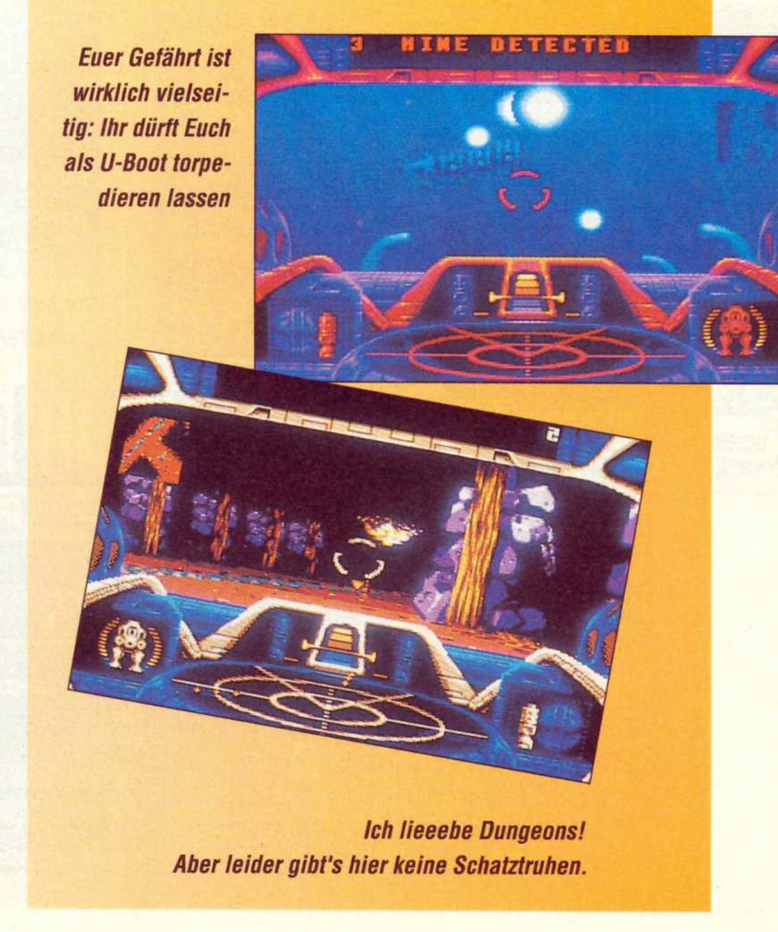


Das Spiel könnte ohne weiteres einen Wettbewerb in "so stelle ich mir die Zukunft vor" gewinnen. Techno-Grafik zum Sattsehen, die mit Heavy Metal und Multichannel-Sprachausgabe untermalt sind, steigern das Tech-Mech-Feeling. Die Entwickler haben hier wahrlich aus dem Vollen geschöpft, und die Möglichkeiten des Mega CD ganz ausgenützt. Nur, in späteren Levels wird es zuviel des Guten: Die Auswahl der vielen Waffen wird zum Glücksradspiel – in der kurzen Reaktionszeit, die hier gefordert wird, kaum gezielt zu bewerkstelligen. Dadurch läßt sich das Spiel nur sehr langsam steuern, weil jeder Schritt strategisch wohl überlegt sein muß. Dafür könnt Ihr Euch im Genuß der liebevoll detaillierten Landschaft wiegen, die durch die Frontscheibe Eures BAM ruckfrei hindurchfließt. Vom Feeling her das beste Shoot'em Up, das ich seit dem Frühstück gespielt habe! *tet*



Auf der Planetenoberfläche schießen wie uns erst einmal ein

BAM gegen BAM. Da macht's öfter mal Bum-Bum.



Euer Gefährt ist wirklich vielseitig: Ihr dürft Euch als U-Boot torpedieren lassen

Ich lieeebe Dungeons! Aber leider gibt's hier keine Schatztruhen.

VIDEO GAMES CLASSIC

Sieben Jahre später

Dungeon Master 2: Skullkeep

Vor sieben Jahren revolutionierte FTL mit *Dungeon Master* für Atatri ST die Rollenspiel-Welt. Endlich kommt der langersehnte Nachfolger und, Überraschung, die Mega-CD-Version gibt's lange vor den Computerumsetzungen. Um was geht's? Wie es sich für ein Rollenspiel gehört, macht ein mächtig mieser Zauberer eine ganze Menge Ärger. Dragoth heißt der finstere Wicht und Ihr müßt ihn natürlich ausschalten. Zu diesem Zweck erweckt Ihr maximal vier Helden aus dem Kältetiefschlaf. Mit dieser Crew müßt Ihr eine magische Maschine reparieren, die dann den Zugang zu der neuen Welt öffnet. Wer schon *Dungeon Master* kennt, wird sich auf Anhieb beim Nachfolger zurechtfinden: Vom Inventarbildschirm über die Echtzeitkämpfe und die 3D-Grafik, bis zum Steuerpanel an der rechten Bildschirmseite gleicht *Skullkeep* dem Vorgänger ziemlich genau. Gesteuert wird die Party per Pad oder Maus. Um auftauchenden Monstern einen deftigen Hieb zu verpassen, "klickt" Ihr auf ein entsprechendes Waffensymbol über dem Steuerfeld. Je nach Art der Waffe, die Euer Charakter in der Hand hält, stehen verschiedene Schlagtechniken zur Verfügung. Wollt Ihr einen Zauberspruch loslassen, dann muß dieser erst aus einem Runenalphabet zusammengesetzt werden. Eine der größten Veränderungen von *Skullkeep* gegenüber dem alten *Dungeon Master* ist die Oberwelt. Statt nur in einem Solo-Labyrinth herumzuwandern, kommen Eure Helden jetzt auch nach draußen. Neben einigen kleineren Tunnelsystemen und einem Friedhof gibt's in der Außenwelt zusätzlich einige Ladengeschäfte, auch das ist neu. Hier könnt Ihr Euch mit frischer Nahrung, neuen Rüstungen und besseren Waffen ausrüsten. Damit sich Eure Abenteuerer in den Katakomben nicht verlaufen, bietet *Skullkeep* natürlich ein Automap-Feature. Damit Ihr nicht immer wieder von vorne anfangen müßt, wenn die Party mal wieder das Zeitliche gesegnet hat, darf natürlich auch gespeichert werden.



Vor sieben Jahren habe ich mir nur wegen *Dungeon Master* einen Atari ST zugelegt. Sessions von 17 Stunden spielen ohne Pause waren keine Seltenheit. Ich war süchtig! Endlich gibt's den Nachfolger. Schon nach wenigen Minuten ist das *Dungeon Master*-Feeling wieder da.

Die Steuerung wirkt vertraut, und auch die Umgebung sieht bekannt aus. Eben *Dungeon Master*. Mit Ausnahme des Zauberspruch-Systems, das jetzt schwieriger zu bedienen ist, wirken sich alle Verbesserungen auch wirklich positiv aus. Es gibt eine Verschleiß-Anzeige für Eure Waffen, Auto-Mapping und Ladengeschäfte.

Die Gegner verhalten sich sehr intelligent, sie weichen aus, flüchten und rufen sogar Verstärkung. Die Steuerung per Joypad ist sehr gewöhnungsbedürftig, mit Maus geht's einfacher. *Dungeon Master2* gehört zu den Rollenspielen überhaupt – unbedingt besorgen. ***rz***



Der gute alte Feuerball aus dem ersten Teil wirkt noch immer

Beim Händler nebenan gibt's jede Menge interessanter Waffen zu kaufen

Jeder Gegenstand in Skullkeep verschleißt mit der Zeit

System: Mega CD

Spieletyp: Rollenspiel
Hersteller: FTL
Testversion von: JVC
Anzahl der Spieler: 1
Features: Speicheroption
Schwierigkeitsgrad: 8
Preis: ca. 120 Mark

Grafik: 72%
Musik: 30%
Soundeffekt: 44%

Spielspaß 82%



Redaktionswertung



Obi Wan hilf!

Rebel Assault

Ihr übernehmt die Rolle eines Rookies (Neulings) in den Reihen der Rebellenarmee. Zuerst erhaltet Ihr die notwendige Pilotenausbildung in Form einiger Trainingsmissionen. Ihr steuert Euer Raumschiff durch einen engen Canyon, möglichst ohne an den Wänden anzuecken. Jede Berührung beschädigt Euren Flieger ein wenig mehr, und wenn der Damage-Balken im unteren linken Bildschirmrand in den roten Bereich steigt, wird's kritisch für Euch. Danach müßt Ihr Eure Zielgenauigkeit beweisen, indem Ihr Bodenfahrzeuge abschießt. Ab diesem Zeitpunkt wird es richtig ernst. Ihr kämpft Euch, verfolgt von imperialen Fliegern, durch ein Asteroiden-Feld und beschützt Frachter vor Darth Vaders Truppen. Auf dem Eisplaneten Hoth schießt Ihr auf angreifende AT-ATs, wobei es nur bedingt auf Eure Flugkunst ankommt, denn der Kurs Eures Raumschiffs ist weitgehend vorprogrammiert. Ihr könnt nur kleinere Korrekturen vornehmen und das Zielkreuz Eures Lasers steuern. Habt Ihr das alles überstanden, beginnt der Angriff auf den Todesstern. Nach jedem Spielabschnitt erhaltet Ihr ein Paßwort, ansonsten wäre das Spiel unlösbar, denn Beschädigungen an Eurem X-Wing-Fighter aus vorausgegangenen Levels werden übernommen. Die Überleitung von einem Einsatz zum nächsten schaffen digitalisierte Sequenzen aus den Star-Wars-Filmen, einige Szenen wurden auch völlig neu gedreht. Dazu gibt's während des kompletten Spiels natürlich klar verständliche Sprachausgabe in schönstem Englisch sowie original Star-Wars-Musik.

System: Mega Drive
Spieletyp: Action-Adventure
Hersteller: LucasArts
Testversion von: JVC
Anzahl der Spieler: 1
Features: Paßwort, 3 Schwierigkeitsgrade
Schwierigkeitsgrad: 4 bis 8
Preis: ca. 120 Mark

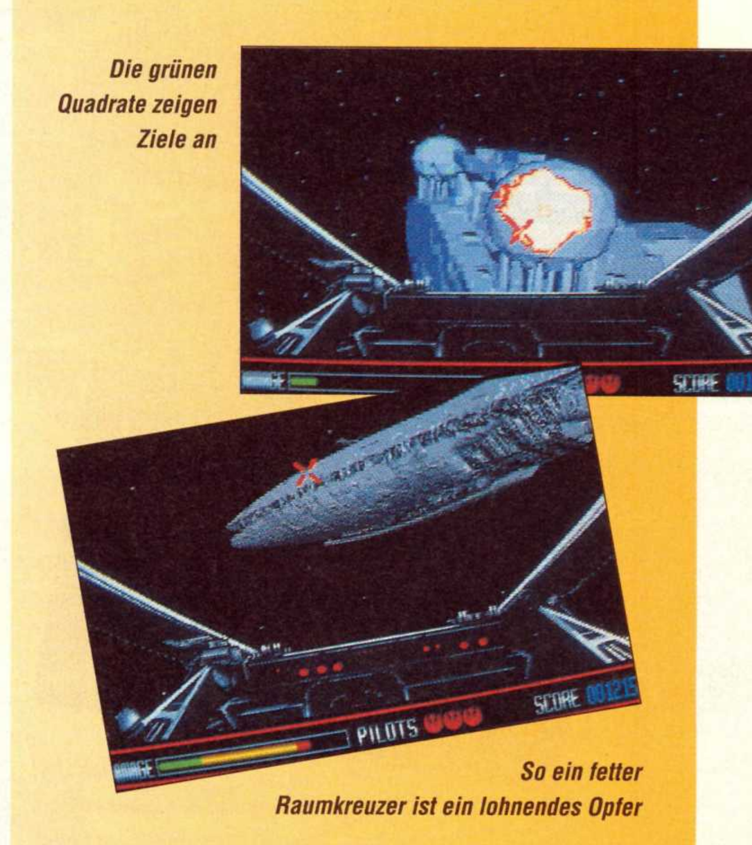
Grafik: 70%
Musik: 90%
Soundeffekt: 82%

Spielspaß 81%

Redaktionswertung

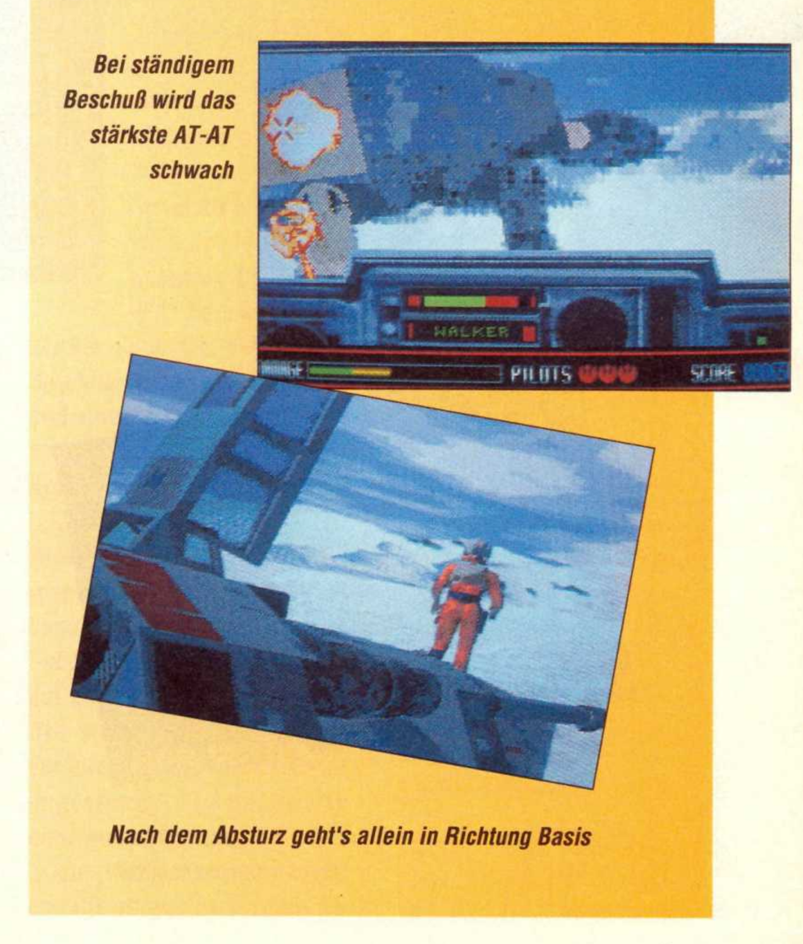


Falls Ihr die PC-Version von *Rebel Assault* kennt, werdet Ihr von der Mega-CD-Umsetzung auf den ersten Blick enttäuscht sein. Was sind schon mickrige 16 Farben im Vergleich zu den 256 des PC-VGA-Modus. Der Spielspaß hat sich jedoch in keiner Weise geändert. *Rebel Assault* ist ein erstklassiges Action-Game, das speziell durch die Aufmachung schnell in seinen Bann zieht. Die orchestrale Star-Wars-Musik sorgt sofort für die richtige Stimmung, und spätestens wenn Darth Vader im Vorspann zum ersten Mal auftaucht, wißt Ihr, was Sache ist. Die Steuerung in den Canyon-Levels bedarf einiger Gewöhnung, dafür sind die Kämpfe im Weltall und Asteroidenfeld absolut genial. *Rebel Assault* verbindet Videospiel und Film in beeindruckender Weise. Auch die Ladezeiten machen sich nicht störend bemerkbar. Nicht nur Star-Wars-Fans sollten hier zugreifen! *rz*



Die grünen Quadrate zeigen Ziele an

So ein fetter Raumkreuzer ist ein lohnendes Opfer



Bei ständigem Beschuß wird das stärkste AT-AT schwach

Nach dem Absturz geht's allein in Richtung Basis

Space-Invasion

Ground Zero Texas

Diese schöne Alien-Braut hat das Zeitliche gesegnet

Urplötzlich zielt ein braver Bürger mit der Laserwumme auf Euch

Was der grimmige Knabe wohl im Sinn haben mag?

Mit diesen Kanonenkameras überwacht Ihr die Stadt

Digital Pictures hat kräftig in die Portokasse gegriffen, um Ihr neuestes Interaktiv-Abenteuer so gut wie möglich aussehen zu lassen. Eine komplette Filmcrew nebst dazugehörigen Drehbuch und Schauspielern bildeten die Grundlage für *Ground Zero Texas*. Die Story: In einem kleinen texanischen Grenzdorf sind aus heiterem Himmel Außerirdische gelandet. Jeden Tag passieren außergewöhnliche Dinge. Es verschwinden mehr und mehr Einwohner auf Nimmerwiedersehn. Es sind böse Aliens, welche in die Körper der braven Bürger schlüpfen, dann kurze Zeit später wieder mit einer Laserwumme auftauchen und harmlose Leute terrorisieren. Eine Spezialeinheit muß eingeflogen werden, um den wilden Invasoren ein Ende zu setzen. Ihr übernehmt das Kontrollzentrum dieser Truppe. In verschiedenen Bereichen der Stadt wurden vier hochtechnisierte Kanonenkameras installiert. Eure Aufgabe besteht nun darin, alle Stadtbereiche zu überwachen und falls es Ärger gibt, mit einzugreifen. Das Hauptziel ist, die Aliens in Menschengestalt zu entlarven und durch gezieltes Schießen zu eliminieren. Dabei sind Reaktion und ein gutes Augenmaß gefragt. Völlig überraschend zieht manchmal ein unscheinbarer Passant die Knarre und zielt auf Eure Laserlinse. Wenn die Kameras des öfteren getroffen wurden, gibt es zuerst Funktionsstörungen, was sich bis zum Totalausfall fortsetzen kann. Falls mal ein Ober-Alien erwischt wird, bekommt Ihr eine Codezahl überreicht. Erst mit vier gefundenen Codes könnt Ihr ein wichtiges Waffenlager finden. Habt Ihr das geschafft, werden Eure Kameras mit durchschlagkräftigeren Kanonen aufgerüstet.



gut

Der eine mag bei solchen Spielen moralische Bedenken haben, der andere eben nicht. Fakt ist: Es wird auf Menschen geschossen, auch wenn alles schön in eine Alien-Story verpackt wurde. Abgesehen davon, es wird bei *Ground Zero Texas* eine ganze Menge an Abwechslung und Spannung geboten. Insgesamt sind knapp zwei Stunden an Filmsequenzen auf zwei Silberscheiben gequetscht worden, was Euch sicher viele Stunden an den Bildschirm fesseln wird. Positiv finde ich noch, daß nicht immer alles nach dem gleichen Schema abläuft. Manche Szenen wiederholen sich zwar nach einigen Continues immer wieder, aber es kann plötzlich ein anderer Gegner auf Euch ballern, als vorher. Das läßt ein gewisses Kribbeln in den Fingern aufkommen und motiviert zum Weiterspielen. Bei *Ground Zero Texas* wird wirklich noch etwas fürs Geld geboten. *ws*

System: Mega CD

Spieletyp: Shoot'em Up
Hersteller: Sony-Imagesoft
Testversion von: Galaxy
Anzahl der Spieler: 1
Features: Continue
Schwierigkeitsgrad: 6
Preis: ca. 130 Mark

Grafik: 72%
Musik: 67%
Soundeffekt: 65%

Spielspaß 73%

Redaktionswertung

Känguruh-Perser

Prince of Persia

Auch das Mega CD kam '93 letztendlich, nach Umsetzungen für alle gängigen Systeme, in den Genuß des Computerspielehits von Designveteran Jordan Mechner (kennt vielleicht noch jemand Karateka auf dem C 64?). In der Rolle eines persischen Prinzen hüpft Ihr flüssig animiert durch das riesige Labyrinth eines Palastes. In dem Kerkerkomplex des Sultanpalastes nimmt das Jump'n'Spring-Abenteuer seinen Ausgang. Der Fiesling Jaffar, seines Zeichens Großwesir des kleinen Königreichs, hat die Machtbefugnisse für die Zeit der Abwesenheit des Sultans erhalten, was er schamlos ausnützt. Ein Abenteurer aus fernen Weiten, der sich in die Tochter des Sultans verknallt hat, wagt es, Jaffar Widerstand zu leisten und wird dafür in besagten Kerker geworfen. Unterdessen hat die Prinzessin vom Großwesir ein Ultimatum gestellt bekommen: Entscheidet sie sich nicht binnen einer Stunde zur Heirat mit ihm, muß sie sterben. So rauh die Sitten, so weit so gut. Eure große Stunde ist gekommen. Innerhalb des gesetzten Limits müßt Ihr aus dem Kerker entkommen und die Holde befreien. Da Ihr zu Beginn Eurer Prinzenrolle noch unbewaffnet seid, im Gegensatz zu den Gehilfen Jaffars, sollte alsbald der Säbel gefunden werden. Ansonsten gibt es in den Gewölben außer vielfältigen Todesfallen nicht viel zu finden. Euer Held kann laufen, schleichen, springen und sich an Mauervorsprüngen hochziehen. Sollte ein Sprung in die Hose gehen, und der Boden des Abgrunds ausnahmsweise nicht mit Stacheln gespickt sein, wird je nach Aufprallgeschwindigkeit Lebensenergie abgezogen. Diese kann mit magischen Getränken aus Geheimräumen wieder aufgefüllt werden. Wenn es mal nicht weitergeht, muß meist ein versteckter Schalter gefunden und betätigt werden.

Ein Wahrsager zeigt der unglücklichen Sultans-Tochter, wie schlecht es um ihren Geliebten bestellt ist

Einer von vielen beherzten Sprüngen. Wenn ich an die fiesen Dornen und Splitter dort unten denke, läuft es mir kalt den Rücken runter.

Das Schwert ist schon ergattert und wird hemmungslos eingesetzt



super

Prince of Persia ist ein Klassiker für Genießer. Die flüssigen Bewegungsabläufe der unglaublich realistisch animierten Figur haben etwas Faszinierendes; man kann sich daran kaum sattsehen. Spielerische Abwechslung wird leider wenig geboten. Das Extrawaffensystem könnte auch gut von einem Spieledesigner aus Tausendundeiner Nacht anno 1494 ausgedacht worden sein. Nichtsdestotrotz ist die Handlung wohl hinlänglich bekannt, so daß sich wohl niemand den guten Prinzen an Land zieht, der nichts von der Sache hält. Ästhetiker werden auf alle Fälle zufrieden sein. Die wenigen vorhandenen Features sind gut aufeinander abgestimmt und vermitteln eine prima Atmosphäre. Die orientalischen Melodien von der CD sorgen außerdem für die passende Musikuntermalung. Das persische Prinzlein gehört zu den besten Spielen fürs Mega-CD und ist ein Muß für Jump'n'Run-Jünger. *ds*

System: Mega CD
Spieletyp: Jump'n'Run
Hersteller: Victor
Testversion von: High Score Games
Anzahl der Spieler: 1
Features: Continue
Schwierigkeitsgrad: 6 bis 7
Preis: ca. 100 Mark
Grafik: 72%
Musik: 77%
Soundeffekt: 63%
Spielspaß 77%

Redaktionswertung

Die Schatzinsel

Secret of Monkey Island

Für wahre Adventure-Freaks unter den PC-Besitzern gibt es nichts Schöneres als die Veröffentlichung eines neuen LucasArts-Abenteuers. Ob *Indiana Jones*, *Maniac Mansion* oder *Monkey Island*, jedes Spiel überzeugt durch irrwitzige Komik sowie durchdachte Stories und Rätsel. Dank JVC dürfen wir jetzt auch mit Hilfe Eures Mega-CDs an der LucasArts-Manie teilnehmen. Euer Held heißt Guybrush Threepwood. Weil er so gerne ein echter, blutrünstiger Pirat werden möchte, ist er nach Melee Island gekommen. Im Gasthaus trifft er auf drei Freibeuter, die ihm drei Aufgaben stellen, durch deren Lösung er sich als würdiger Pirat erweisen soll. Ihr steuert Guybrush mit Hilfe eines Cursors über den Bildschirm. Alle wichtigen Gegenstände (und auch einige sinnlose) lassen sich ebenfalls direkt im Screen anklicken. Eure Ausrüstung wird in Inventar-Fenstern am unteren rechten Bildschirmrand gezeigt. Links daneben stehen neun Befehle, die Ihr ebenfalls mit dem Cursor anwählt. Die meisten Personen auf den Inseln sind gerne zu einem Gespräch bereit. In diesem Fall werden unter dem Spielfeld verschiedene Fragen und Antworten zur Verfügung gestellt. Je nachdem entstehen witzige oder informative Gespräche. An bestimmten Stellen zeigen Euch animierte Zwischensequenzen, was andere Hauptpersonen bzw. -geister gerade treiben. Nach wichtigen Szenen im Spiel wird Euch ein vierstelliger Code gegeben, mit dem Ihr jederzeit Euer Spiel fortsetzen könnt. Eine deutsche Fassung ist leider nicht geplant.

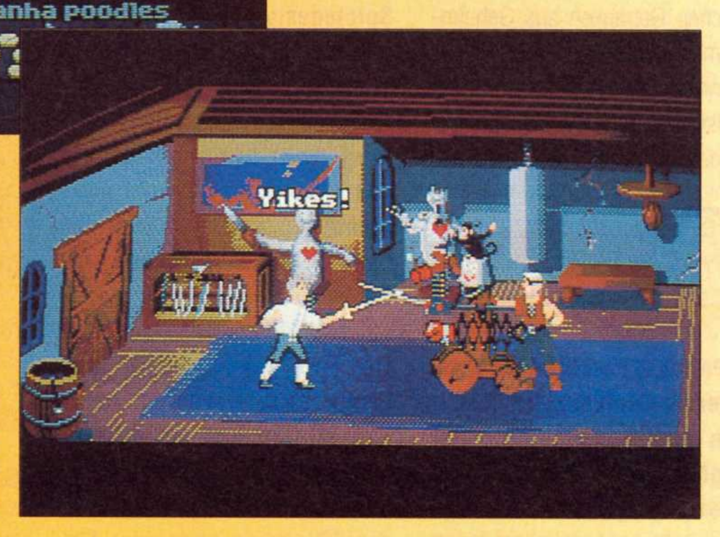


Seit *Maniac Mansion* vor ungefähr sieben Jahren auf dem C64 veröffentlicht wurde, bin ich ein überzeugter LucasArts-Fan. *Secret of Monkey Island* ist eines der besten PC-Spiele überhaupt. Die Mega-CD-Version ist in puncto Spielspaß identisch mit der Urfassung. Dieselben liebenswerten Charaktere, die gleiche, witzige, chaotische Handlung wie beim Original. Leider sind die Ladezeiten beim Mega-CD nicht mit denen einer Festplatte zu vergleichen. Teilweise lädt das Programm bis zu zehn Sekunden, obwohl man nur durch die möglichen Antworten während eines Gesprächs scrollt. Das Ganze wird manchmal unheimlich frustrierend, besonders ungeduldigen Spielern wird einiges abverlangt. Die Grafik kann natürlich nicht die 256 Farben einer VGA-Karte bieten, trotzdem haben die Entwickler viele stimmungsvolle Bilder geschaffen. Der Sound von der CD gehört zum Feinsten, was es auf dem Mega Drive gibt. Die Steuerung mit dem Joypad ist bei weitem nicht so komfortabel wie mit einer Maus. Trotz der Mängel, die alle technisch bedingt sind, ist *Secret of Monkey Island* ein Muß für alle Adventure-Freunde unter den Mega-CD-Besitzern. Ende 1994 soll übrigens *Indiana Jones: Fate of Atlantis* erscheinen. *rz*



Im einzigen Laden der Stadt gibt's viele interessante Dinge

Es ist so schön zu wissen, daß auch Programmierer die Rechte der Tiere beachten



Der Kampf gegen die Fechtmaschine ist ziemlich hart



System: Mega CD

Spieletyp: Adventure
Hersteller: JVC
Testversion von: JVC
Anzahl der Spieler: 1
Features: Paßwort
Schwierigkeitsgrad: 2 bis 9
Preis: ca. 130 Mark

Grafik: 74%
Musik: 79%
Soundeffekt: 40%

Spielspaß 78%

Redaktionswertung

Mega-Blaster

Robo Aleste

Da zur Zeit die Softwarehäuser mehr auf der Prügelwelle schwimmen, sind die Shoot'em Ups fast gänzlich in Vergessenheit geraten. Schade eigentlich, denn Compile war schon immer ein Garant für fetzige Ballerspiele. Man denke nur an *Musha Aleste* (MD) und *Super Aleste* (SN). Die Handlung des versilberten Aleste-Shooters verschlägt Euch ins tiefste Mittelalter Japans. Anno 1548 herrscht der nackte Kampf ums Überleben. Eines Tages strandet ein Schiff mit mysteriöser Fracht an der Küste der Insel "Tanegashima". In den Laderäumen schlummern eine ganze Horde von Panzersoldaten. Mittels aggressiver Kriegsführung und aufgezwungener Diplomatie hievte sich "Oda Nobunaga" selbst auf den Thron. Wie dem auch sei, Ihr durchstreift mit dem bewährten *Musha Aleste*-Flugdroiden acht Levels mit hünenhaften gepanzerten Endgegnerfestungen. Ein Level besteht beispielsweise aus einen ellenlangen, bis an die Zähne bewaffneten Zug, den Ihr nach und nach aus den Gleisen schießen müßt. Um Euch die Aufgabe zu erleichtern, steht ein ausgeklügeltes und vielfach bewährtes Extrawaffensystem zur Verfügung. Dicke Laserstrahler, Streubomben, Fächerschuß und rotierende Schilde können durch Aufnahme entsprechend farbiger Kapseln bis zu dreimal aufgerüstet werden. Die Geschwindigkeit wie schnell Euer Robo-Fighters über den Bildschirm flitzen soll, kann in fünf Stufen eingestellt werden.



Die Compile-Programmierer haben es einfach drauf, technisch perfekte Shoot'em-Ups hervorzuzaubern. Erstklassiger, grooviger Tekknosound untermalt das Feuerspektakel. Der Schwierigkeitsgrad ist durchgehend hart, aber fair und läßt sich mit den vorhandenen Extrawaffen gut im Zaum halten. Leider ist es bei *Robo Aleste* nicht mehr möglich, Eure Drohnen beliebig anzuordnen, obwohl sie jetzt unzerstörbar sind und abgefeuert werden können. Die Obermotze präsentieren sich durchwachsen: Einige verdienen kaum das Prädikat Endgegner, andere wiederum feuern, daß Euch Sehen und Hören vergeht. Die erstklassigen Explosionsgeräusche und das abwechslungsreiche Leveldesign halten aber den Motivationsfaktor hoch. Insgesamt gesehen erreicht *Robo Aleste* nicht ganz die Güteklasse des Modulvorgängers. Trotzdem kann ich das CD-Aleste jedem Shoot'em-Up-Fan uneingeschränkt empfehlen. *ws*

System: Mega CD

Spieletyp: Shoot'em Up
Hersteller: Compile
Testversion von: Galaxy
Anzahl der Spieler: 1
Features: Continue
Schwierigkeitsgrad: 7
Preis: ca. 130 Mark

Grafik: 81%
Musik: 82%
Soundeffekt: 80%

Spielspaß 79%

Redaktionswertung

Bei diesem Blasterstrahl hat selbst der Giganto-Roboter keine Chance mehr

Zahlreiche Gegner-Sprites versuchen, Euer Roboterschiff auszuschalten

Die Aufgabe hier heißt, keine nassen Füße zu bekommen

Mit diesem Obermotz ist bestimmt nicht zu spaßen

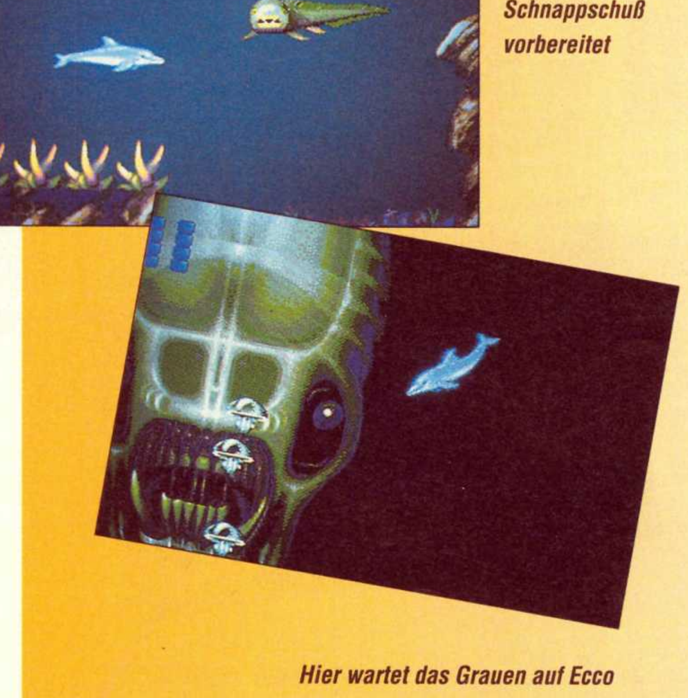
Meditationsstunde

Ecco



Sprecht mit den Kristallen, denn sie haben viel zu erzählen

In diesem Level scrollt Euch der Bildschirm davon, so daß nicht viel Zeit bleibt, sich um Feinde zu kümmern



Diese Moräne war nicht auf einen Schnappschuß vorbereitet

Hier wartet das Grauen auf Ecco

Dies ist die Geschichte von Ecco, dem Delphin, dessen Rudel bei einem Unwetter zerstreut wird. Ihr steht plötzlich allein da auf weiter Flur und macht Euch auf die Suche nach Eurer Familie. Trefft Ihr einen Artgenossen, haltet Ihr einen kleinen Ultraschall-Plausch mit ihm und tauscht Informationen aus – so bekommt Ihr nützliche Tips und Hinweise. In der mal antik, mal futuristisch gestalteten Unterwasserwelt müßt Ihr verschiedene Rätsel lösen, z. B. einen Schlüsselkristall finden und anstupsen, um einen Ultraschallcode zu erhalten, der dann ein Hindernis beseitigt. Oder Ihr überwindet Steinbarrieren und kämpft gegen starke Strömungen an. Ein intelligenter Schwimmer setzt seine Schnauze ein und benutzt Muscheln und Steine als Werkzeug. Damit Freund Ecco nicht wegen Sauerstoffmangel mitten im Spiel abkrepelt, muß er ab und an auch auftauchen, oder in tiefen Grotten aus unterirdischen Luftblasen einen kräftigen Zug nehmen. Frische Fische, die Ecco sich mit blitzartigem Sprint erjagt, füllen bei Bedarf die lädierte Power-Anzeige wieder auf.



Ecco ist kein Spiel für das hyperaktive Kind, den Ästheten in unserer Mitte wird's gefallen. CD-ECCO ist ein Erlebnis, nicht gerade von schnellem Wechsel und rasanter Action geprägt, einfach nur ein friedliches, besinnliches und hinreißend schönes Happening. Ein sehr gelungen animierter Delphin taucht in Unterwasserwelten, vorbei an liebevoll gestalteter Aquariumsszenerie. Seine Bewegungen sind sehr realistisch, wenn auch etwas gewöhnungsbedürftig für Landratten. Auf dem Mega Drive sah das Videospiel an sich kaum anders aus. Was aber den Mega-CD-Unterschied ausmacht, ist die sagenhafte Atmosphäre, die durch den sogenannten "Q- Sound", ein spezielles Aufnahmeverfahren, das Raumklang mit nur zwei Boxen simuliert, entsteht. Eine wirklich phantastische Musik verzaubert das Gemüt – sphärische Melodien im Hintergrund, davor die digitalisierten Laute der Delphine, das Platschen im Wasser, wenn Ecco aus dem Naß springt, dazu das blaue Leuchten des Meeres. Fünf Level haben die Programmierer der CD-Fassung dazu spendiert. In einigen Leveln wurden auch zusätzliche Überraschungen versteckt. Die Kenner des Moduls, die bei diesem außergewöhnlichen CD-Spiel ruhig trotzdem einmal reinschauen sollten, werden die kleinen Veränderungen mit Entzücken aufnehmen. Fazit: muß man einfach erlebt haben! *ds*

System: Mega CD
Spieletyp: Action-Adventure-Light
Hersteller: Sega
Testversion von: Archiv
Anzahl der Spieler: 1
Features: Continue, Paßwort
Schwierigkeitsgrad: 2 bis 9
Preis: ca. 100 Mark

Grafik: 78%
Musik: 96%
Soundeffekt: 92%

Spielspaß 80%

Redaktionswertung

VIDEO GAMES CLASSIC

Flottes Tierchen

Jaguar XJ 220

Schon längere Zeit ist es her, da gab es den flotten Renner bereits auf dem Amiga. Core Design machte sich an die glorreiche Arbeit, das Rennspektakel für das Mega-CD umzusetzen. Doch, oh Wunder, es hat sich eine ganze Menge getan; anscheinend hat sich das Entwicklerteam ein paar Gedanken mehr gemacht. Nach dem für einen Rennsimulator eher unpassenden Vorspann müßt Ihr zunächst eine ganze Reihe von Einstellungen vornehmen. So wählt Ihr im Hauptmenü zunächst zwischen Grand Prix, World Tour, freiem Training, dem Streckeneditor und dem Option-Menü. Im Grand-Prix müßt Ihr 16 Rennstrecken erobern und Euch so weit vorne wie möglich plazieren, um Geld für Reparaturen zu verdienen. Clevere Fahrer wählen fünf bis neun Runden statt der gewöhnlichen drei, so bleibt später mehr Zeit, um Gegner zu überholen. Im Trainingsmodus könnt Ihr die 32 fertigen Kurse antesten, der Streckeneditor gibt Euch zusätzlich die Möglichkeit, so viele Haarnadelkurven auf einen Kurs einzubauen, wie Ihr wollt. Natürlich gibt es auch einen Zweispielermodus, bei dem sich der Bildschirm horizontal teilt, und beide Fahrer ihren Streckenabschnitt kontrollieren.



Auf den ersten Blick scheint sich gegenüber der Amiga-Vorlage nicht viel geändert zu haben. Die Fahrzeuge sehen immer noch reichlich klobig aus, und auch die Hintergrundlandschaften erinnern eher an Legoland als an stimmungsvolle Racing-Atmosphäre. Die CD-Version lebt jedoch von seiner guten Steuerbarkeit – auch wenn sich die Flitzer etwas eckig und steif in die Kurven legen. Sehr gut gelungen ist das 3-D-Scaling, welches selbst für das Mega Drive nicht zur Alltäglichkeit gehört. Wie die meisten Rennsimulatoren eignet sich der Einspielermodus eher zum Training. Richtiger Spielspaß kommt erst im Zweispielermodus auf, in dem Ihr gegeneinander antreten dürft. Selbst bei der Grafik müssen bei den Verfolgungsjagden keine Abstriche gemacht werden. Alles in allem gehört dieser Simulator mit zu den besten, die es momentan für das Mega Drive gibt. Leider kann man das nicht von der Geräuschkulisse behaupten, was für ein CD-Spiel einen großen Minuspunkt darstellt. So enttäuscht der quäkende Motorensound, und die dazu gespielte Hintergrundmusik paßt nicht gerade zu einem Rennspiel. ***ws***

Nicht gerade berauschend wirkt die Grafik auf den ersten Blick

Mit dem sauer verdienten Geld repariert Ihr Euren Flitzer

Kein Luxus-Auto ohne CD-Player

In Tunnels wird es ganz schön finster

System: Mega CD
Spieletyp: Action-Rennspiel
Hersteller: Core Design
Testversion von: Archiv
Anzahl der Spieler: 1-2
Features: Streckeneditor
Schwierigkeitsgrad: 4 bis 6
Preis: ca. 120 Mark

Grafik: 67%
Musik: 90%
Soundeffekt: 52%



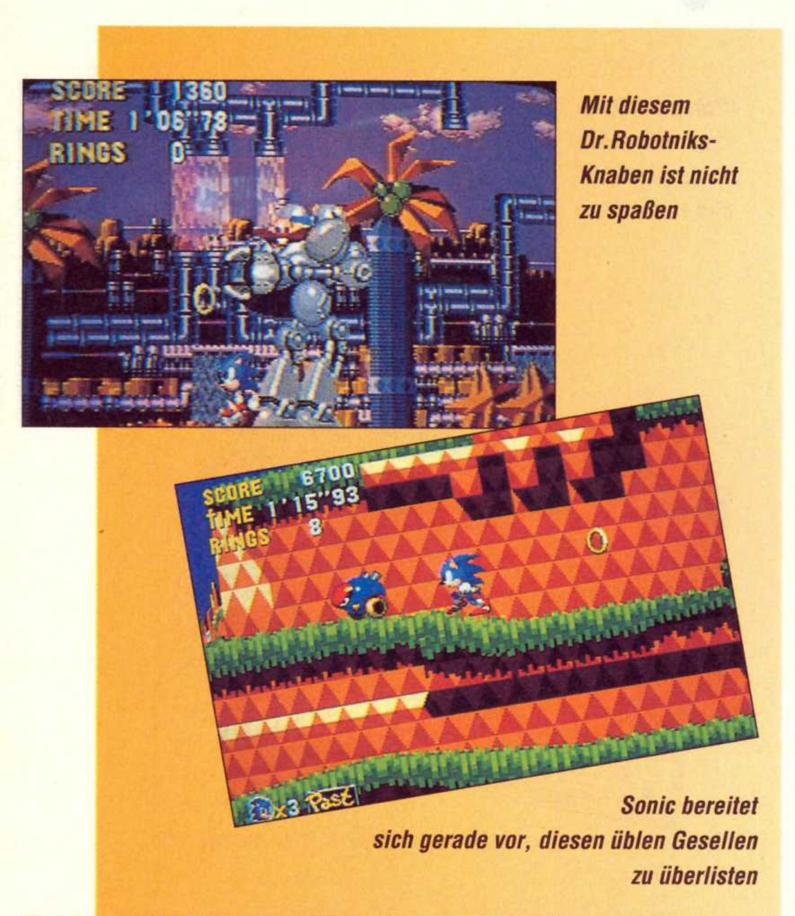
Spielspaß 80%

Redaktionswertung

VIDEO GAMES CLASSIC

Silber-Igel

Sonic CD



Mit diesem Dr.Robotniks-Knaben ist nicht zu spaßen

Sonic bereitet sich gerade vor, diesen üblen Gesellen zu überlisten

In der Flipperwelt muß sich Sonic zahlreichen Spinball-Einlagen hingeben

In den 3D-Special-Stages zerstört Sonic fliegende Untertassen

Diesmal hat der fiese Forscher Dr.Robotnik das Geheimnis der Zeitreisen geknackt. Mit seiner neuesten Erfindung hat er sich auf dem Planeten Moebius festgebissen, um dort allerlei Verwirrung zu stiften. Das Spiel besteht aus insgesamt sieben Hauptwelten mit zahlreichen Unterzonen. In den jeweils ersten beiden Zonen jeder Welt hat der böse Forscher Zeitmaschinen installiert, die die Zukunft verändern. Ihr rennt also in altbewährter Hüpf-Manier drauflos, um diese Maschinen zu zerstören. Unterwegs sammelt Ihr fleißig die Goldringe ein, ohne die Sonic bei Feindberührung sofort den Löffel abgeben müßte. Habt Ihr eine Stage mit mehr als 50 goldenen Ringen beendet, jumpt Ihr durch einen großen Kringel und erreicht daraufhin die Special-Stage. Dort jagt Ihr in bester 3-D-Manier (*Mario Kart* läßt grüßen) über eine tolle Phantasielandschaft hinweg, um am Ende je einen Zeitstein zu sammeln. Diese Dinger benötigt Ihr, um Dr.Robotnik am Zeitreisen zu hindern. Jede Welt und jedes Level gibt es in drei Design-Varianten: "Vergangenheit", "Gegenwart" und "Zukunft". Die verschiedenen Zonen erreicht Ihr durch "Laternenpfahl", auf denen "Past" oder "Future" steht. Berührt Ihr einen solchen Pfahl, müßt Ihr nur noch "Top-Speed" erreichen, um durch die Zeit zu hüpfen. Ganz so einfach geht alles nicht vonstatten, natürlich versucht Dr.Robotnik, Euch überall zu stören und dazu noch ein Igel-Leben abzunehmen.



Der helle Igel-Wahnsinn erwartet Euch bei der versilberten Version des Sega-Kulttierchens. *Sonic CD* ist ein gutes Beispiel, was man mit diesem neuen Medium alles vollbringen kann. Gleich am Anfang werdet Ihr mit einem minutenlangen Zeichentrick-Vorspann und fetzigen Tekkno-Rhythmen auf das neue Stacheltier-Abenteuer eingestimmt. Die Entwickler haben wieder einiges an Einfallsreichtum bewiesen und bieten über 70 Levels absoluten Jump'n'Run-Spaß. Für ausreichend Motivation ist dadurch auch langfristig gesorgt. Als weiteres Highlight dürfen die 3-D-Bonus-Stages bezeichnet werden. Hier wird wirklich das letzte an Geschwindigkeit aus den CPU's des MD und Mega-CD's rausgekitzelt. Im Vergleich zu den beiden vorangegangenen Modulversionen haben sich die Level-Komplexe beachtlich vergrößert und verlangen zudem noch nach etwas strategischem Denken. Für Mega-CD-Besitzer ist *Sonic CD* schon ein absolutes Muß, was in keiner Silberscheiben-Sammlung fehlen sollte. ***ws***

System: Mega CD

Spieletyp: Jump'n'Run
Hersteller: Sega
Testversion von: Sega
Anzahl der Spieler: 1
Features: Continue
Schwierigkeitsgrad: 4 bis 6
Preis: ca. 120 Mark

Grafik: 86%
Musik: 89%
Soundeffekt: 70%

Spielspaß 81%

Redaktionswertung

VIDEO GAMES CLASSIC

Neue Besen fliegen gut

Keio Flying Squadron

Rami lebt im alten Japan im Jahre 1872. Jeden Tag stiehlt sie sich fort, um Süßigkeiten aus dem Supermarkt zu besorgen. Ausgerechnet während ihrer Abwesenheit wird der wertvolle Schlüssel gestohlen. Also macht sie sich auf den Weg, das wertvolle Einzelstück zurückzuholen. Zu Beginn des Spiels könnt Ihr im Optionsmenü verschiedene Einstellungen vornehmen. Da das komplette Menü in japanisch ist, werdet Ihr eine Zeitlang beschäftigt sein, bis Ihr die gewünschte Einstellung findet. Nach einem längeren Vorspann, der Euch die Story in bezaubernden Bildern und klarer Sprachausgabe (japanisch) erzählt, dürft Ihr Euch ins Abenteuer stürzen. Eure Hauptwaffe sind Feuerbälle, die Ihr mit der B-Taste abfeuert. Es gibt Frontal- und Dreifachschüsse. Wenn Ihr Power-Ups aufnehmt, kann sich die Wirkung um bis zu sechs Stufen erhöhen. Als Extrawaffen gibt's noch Wurfbomben, Explosiv-Shuriken und Zielsuch-Pochis, kleine Kopien Eures Drachen, die den nächsten Gegner verfolgen, bis er getroffen ist. Im ersten Level verfolgt Ihr das Schiff von Dr. Pon, dem Tanuki, der den Schlüssel gestohlen hat. Dr. Pon hat einen Intelligenzquotienten von 1400 und ist damit "wahrscheinlich" der klügste Dachs auf der Welt. Die gesamte Tierwelt hat sich gegen Euch gestellt. Die "Hichifukujin" (die sieben Götter), treue Untertanen von Dr. Pon, stellen sich Euch am Ende jedes der sieben Level als Boß zum Kampf. Die weiteren Stages führen Euch über das alte Edo (Tokio) nach Rußland, wo sich Amerikaner und Russen gerade bekriegen und schließlich sogar bis in den Weltraum.

System: Mega Drive
Spieletyp: Shoot'em Up
Hersteller: Victor Ent.
Testversion von: Galaxy
Anzahl der Spieler: 1
Features: Continue, Schwierigkeitsstufen
Schwierigkeitsgrad: 4 bis 8
Preis: ca. 130 Mark

Grafik: 87%
Musik: 90%
Soundeffekt: 82%

Spielspaß 87%

Redaktionswertung



Die Programmierer von *Keio Flying Squadron* haben sicherlich etliche Stunden mit dem Spielen von *Parodius* verbracht. Das Ergebnis ist jedoch so überzeugend, daß man ihnen zum "Diebstahl" nur gratulieren kann. Von fliegenden Schweinen über Katzen, die im Stil von R-Type im Halbkreis rotieren, bis hin zu Hunden auf fliegenden Teppichen ist die komplette Tierwelt vertreten. In späteren Levels kämpft Ihr gegen amerikanische Schlachtschiffe und Hubschrauber, russische Panzerzüge und Flugzeuge, die natürlich auch mit Tieren bemannt sind. Die Soundeffekte sind ebenfalls vom feinsten und die Musik paßt ins Japan des vergangenen Jahrhunderts. *Keio Flying Squadron* ist neben *Thunderhawk* das beste Mega-CD Spiel auf dem Markt. Eine deutsche Version ist nicht geplant. *rz*

Auf die niedlichen Kätzchen soll ich ballern? Niemals!

In Rußland schießen Dr. Pon's Schergen aus allen Rohren

Die komplette Plattform ist ein Endgegner!

Nach jedem Level gibt's nette Zwischensequenzen mit japanischer Sprachausgabe



Voll ins Silberne

LUNAR - The Silver Star

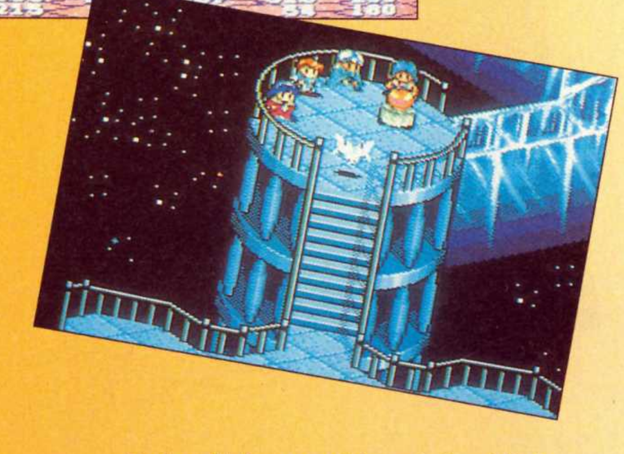
Schön in Reih' und Glied, schlendert Ihr durch die Stadt. Auf der Suche nach wertvollen Hinweisen



Was wollen uns diese blauen Haare, äh, Augen sagen?



Aufgepaßt! Ein Skelton-Drache beim Zusammenstellen der Speisekarte. Hier hilft nur Beten und Zaubern.



Fast am Ziel... danach kommt die schönste Sequenz im ganzen Spiel.

Einen Helden verehren ist nicht schwer, einer werden dagegen sehr - getreu nach diesem Motto macht sich Alex mit seinen drei Begleitern Lunar, Ramus und dem Drachenbaby Nall auf die Suche nach dem weißen Drachen. Genauso wie Dragonmaster Dyne es vor vielen Jahren tat, und den unser kleine Möchtegernheld so sehr verehrt. Die Reise führt durch zwei Kontinente, die sich in einem isometrischen Draufsichtwinkel präsentieren. Während Ihr durch die verkleinert dargestellte Landschaft wandert, macht Ihr Bekanntschaften mit allerlei Monsterarten, die nach feinster *Final Fantasy*-Manier urplötzlich über Euch herfallen. Im übrigen ähnelt das gesamte Spielsystem der SNES-Saga von **Square**. Angefangen von der altbewährten Seitenansicht bei diversen Monsterkämpfen, bis hin zu der Waffenausrüstung, die individuell für jede Figur vorgegeben ist. Also, aufgepaßt beim Einkaufsbummel! Jeder Kämpfer bekommt unterschiedliche Waffen bzw. Zaubersprüche. Begebt Ihr Euch danach aus der Stadt hinaus, erwarten Euch neben Monsterlingen auch nützliche Energiezapfsäulen (in Form von Obelisken und Tempeln), an denen die Helden ihre Hitpoint-Balken auffrischen können. Hier empfiehlt es sich, regelmäßig von der Allerorts-Speicherfunktion Gebrauch zu machen. Wie Ihr sehen könnt, dürften sich *FF*-Fans doch ein wenig heimisch auf dieser Silberscheibe fühlen. Original-*Lunar* sind hingegen die animierten Zwischensequenzen und der CD-Sound, die sich während eines Spielhöhepunktes nahtlos einblenden, bzw. als Vollbildzeichentrickfilme die Story weitererzählen.



super

Eines mal vorweg: Äußerliche Ähnlichkeiten mit der *Final Fantasy*-Serie fürs SNES sind bei *Lunar - The Silver Star* nicht wegzuleugnen. Aber beim näheren Betrachten erweist sich dieser Klassiker als ein wahres Multimedia-Spektakel. Zunächst bekommt Ihr bereits im Intro eine Kostprobe von dem CD-Sound aufgetischt: Ein kompletter Song begleitet den Titelvorspann. Damit nicht genug. Während des gesamten Spieles schleichen sich öfter Sequenzen ein, die teilweise in Vollbildgröße durchanimiert sind. Dabei sind die Sprachübersetzungen selten so gut gelungen wie hier. Da hat der US-Distributor Working Designs voll ins Schwarze (bzw. ins Silberne) getroffen: Die Synchronstimmen passen besser zu den Charakteren und der Song wirkt fetziger. Eines der seltenen Japano-Spiele, von dem mir die Umsetzung besser gefällt als das Original. *tet*

System: Mega CD
Spieletyp: Rollenspiel
Hersteller: Working Designs/ Game Arts
Testversion von: Galaxy
Anzahl der Spieler: 1
Features: Speicherfunktion
Schwierigkeitsgrad: 5 bis 7
Preis: ca. 130 Mark

Grafik: 72%
Musik: 80%
Soundeffekt: 65%

Spielspaß 88%

Redaktionswertung

Die Post ist da!

Popful Mail

Würde ich's mir einfach machen, könnte ich *Popful Mail* in drei Worten beschreiben: "genau wie *Wonderboy*". Aber um nicht den Eindruck zu erwecken, ich wäre faul, werde ich es präzisieren: "*fast* genau wie Wonderboy", denn hier dreht sich alles um eine Kopfgeldjägerin. Mail heißt das streitsüchtige Elfenmädchen, das alles daran setzt, sich den gesuchten Magier und Oberbösewicht Material zu schnappen. Die Suche geht über insgesamt fünf Level-Welten und wird begleitet vom üblichen High-Quality-Sound. Dazu steigert die pausenlos schnatternde Japano-Sprachausgabe den Unterhaltungswert, sofern es einer überhaupt versteht. Aber es ist schon lustig genug, den Figuren dabei zuzusehen, wie sie sich gegenseitig anbrüllen. Wertvolle Infos, die zum Spielverlauf beitragen könnten, enthalten die Dialoge so und so nicht. Also laßt Euch ruhig belabern, schaden tut's keinen. Sei's d'rum, der eigentliche Jump'n Run-Teil in *Popful Mail* läßt sich für Mega CD-Verhältnisse hervorragend steuern, so daß es keine Schwierigkeiten bezüglich Laufen, Springen, Abwehren oder Schwertschwingen geben dürfte. Lediglich im Item-Menü könnte es zu Schwierigkeiten kommen, da Waffen und Gegenstände nach einem Einkaufsbummel in einer Stadt, erst durch Anklicken aktiviert werden. Aber das ist Euer Problem. Ihr müßt es eben stets im Kopf behalten. Und sollte doch mal etwas völlig in die Binsen gehen, könnt Ihr auf einen zuvor abgespeicherten Spielstand zurückgreifen. Und das ist wirklich nicht schwer, da innerhalb eines Levels die Save-Funktion überall ausgeführt werden kann.



System: Mega CD
Spieletyp: Pop'n'Run
Hersteller: Sega
Testversion von: Sega
Anzahl der Spieler: 1
Features: Speicherfunktion
Schwierigkeitsgrad: 6
Preis: ca. 120 Mark

Grafik: 82%
Musik: 80%
Soundeffekt: 79%

Spielspaß 78%

Redaktionswertung



Wäre ich ein Faulenzer, würde ich dieses Spiel nur mit einem Wort bewerten: super! Die Grafik sprengt die übliche CD-Farbpalette, der Sound ist vom Feinsten und das Spielprinzip befriedigt jeden Spring & Lauf-Süchtling japanophiler Natur. Besonders typisch sind wieder einmal die niedlichen Kopffüßler-Sprites, liebevoll animiert und ausdrucksvoll deformiert, und als Special-Dessert gibt's völlig geniale Vollbildsequenzen. Was will man mehr? Ein bißchen Rollenspiel? Könnt Ihr haben! In Städten, die inmitten eines Levels versteckt sind, dürft ihr einkaufen bis zum Umfallen. Mit der Zeit gesellen sich nach guter RPG-Tradition auch zwei weitere Kämpfer zu Mail: Tutt der Zauberlehrling und Gaw, das Kugelmonsterchen, zwischen denen Ihr beliebig umschalten könnt. Aber das beste: Von Working Designs wird im Herbst eine US-Version erscheinen. ***tet***

Auf Knopfdruck: Der Zauberlehrling Tutt löst Mail im unterirdischen Dungeon ab

Im Reich der Pinguine geht's mal kühl, mal ziemlich heiß zu

Boß erlegt, selbst zerlegt!

Viel Sand um Nichts. Aber wenigstens habt Ihr den Überblick.

Das fliegende Auge

Thunderhawk



Ziel im Fadenkreuz – Feuer frei!

Südamerika ist ein heißes Pflaster: Drogenkartelle bevölkern den Norden



Mit dem Strommasten links solltet Ihr nicht kollidieren – das ramponiert Euren Blechvogel

Bei erfolgreichem Abschluß einer Mission erfolgt eine knallharte Bewertung Eurer Leistung

In diesem militäristischen Kampfhelispektakel von Core Design erwarten Euch zehn knallharte Missionen an allen Ecken des Erdballs. Nach dem hardrockmäßigen Vorspann und der Wahl eines Schwierigkeitsgrades werft Ihr Euren treuen Blechkumpan *Thunderhawk* an und startet zur ersten bleihaltigen Mission durch.

In den dabei fünf bis sechs inhaltlich zusammenhängenden Einzelmissionen füttert Ihr Eure Bordkanone jeweils mit einigen harten Brocken: Angreifende Panzerdivisionen, Flugplätze, Brücken und U-Boot-Flotten werden ein Opfer der Flammen, laßt Ihr erstmal den Finger am Feuerknopf ruhen.

Thunderhawk ist jedoch kein gewöhlich horizontal oder vertikal scrollendes Ballerspiel. Ihr beobachtet Eure Feinde in feinster 3-D-Perspektive direkt aus dem Cockpit Eures Helis. Die Steuerung ist dementsprechend nicht ganz einfach: Per C-Button und passender Steuerkreuzbewegung (oben/unten) reguliert Ihr die Flughöhe Eurer Libelle. Mit dem B-Knopf wählt Ihr das dem Feind 'angemessene' Waffensystem aus: Neben dem fetten Bord-MG stehen Euch noch jeweils eine begrenzte Anzahl ungelenkter Raketen und eine Handvoll Lenkflugkörper zur Verfügung.

Unter Anweisung durch die coole Sprachausgabe wie 'feindliche Raketen im Anflug' oder 'fliegen sie nach rechts, sie sind vom Kurs abgekommen', ballert Ihr so lange auf die gegnerischen Streitkräfte ein, bis Ihr das erlösende 'Auftrag erfüllt' im Ohr vernehmt, oder sich Eure Scheibe langsam mit Einschußlöchern füllt ...



super

Der Indizierung haben die Designer ja noch rechtzeitig vorgebeugt, indem man die bösen Buben einfach zu Robotern gemacht hat. Trotzdem wurde eine Kriegssimulation noch nie in einer derartigen technischen Qualität dargeboten. Das Fluggefühl ist so realistisch, daß Ihr wirklich das Gefühl habt: Euch pfeifen im Heli die Kugeln um die Ohren. Auch die lupenreine (deutsche!) Sprachausgabe schraubt den Motivationsfaktor noch mal beträchtlich in die Höhe. Für Einsteiger sind alle bis auf den härtesten Schwierigkeitsgrad ziemlich einfach gehalten, so daß Ihr meist nach Herzenslust alles zu Kleinholz ballern könnt. Die Grafik tut ihr übriges, die Faszination des Spiels noch zu erhöhen. Detaillierte Landschaften und animierte Fahrzeuge lassen echtes Heli-Feeling aufkommen. *Thunderhawk* müßt Ihr haben! *rk*

System: Mega CD
Spieletyp: Strategie-Shooter
Hersteller: Core Design
Testversion von: Archiv
Anzahl der Spieler: 1
Features: Abspeichern möglich
Schwierigkeitsgrad: 3 bis 7
Preis: ca. 100 Mark

Grafik: 87%
Musik: 82%
Soundeffekt: 90%

Spielspaß 89%

Redaktionswertung



Another World 2

Heart of the Alien

Die Heart of the Alien-CD kommt praktischerweise als Doppelpack, zusammen mit dem musikalisch aufgepeppten Vorgänger in die Läden, so daß auch Neueinsteiger dem Handlungsstrang problemlos folgen können. Die Story geht von der faszinierenden Idee aus, daß es so etwas wie eine Dimension parallel zu unserer "wirklichen" Realität gibt (siehe auch Test zu Another World auf Seite 56). In diese Dimension außerhalb unserer Reichweite hat es den jungen Kernphysiker Lester Chaykin nach einem mißlungenen Experiment verschlagen (na wäre das nichts für 'Bitte Melde Dich', Herr Wontorra?). Das mystische Spielprinzip aus Jump'n'Run und Adventure zieht sich durchgängig über beide Teile des Abenteuers hinweg. Im Unterschied zum ersten Teil steuert Ihr diesmal Buddy, einen ehemaligen Mitgefangenen, mit dem sich Lester in Another World angefreundet hatte, und die sich beide dann oft gegenseitig aus der Patsche geholfen hatten. Im Sequel steht Ihr Buddy im Kampf gegen die schwarzen Kapuzenträger bei, die gerade sein Heimatdorf verwüstet, und Lester entführt haben. Auch diesmal müßt Ihr zu Anfang das löwenartige Monster austricksen und Euch dann eine Waffe aneignen. Die Programmierer haben Euerem bärigen Freund eine Peitsche zugedacht, mit der er sich auch über Abgründe bzw. ätzende Säureseen hinwegschwingen kann. Außerdem kann dat Peitschchen zur Knarre nachgerüstet werden, und wie gehabt Schutzschilde bilden und Beams abfeuern. Während Ihr ein Hindernis nach dem anderen überwindet, kämpft Ihr Euch so nebenbei zum Hauptquartier der kuttigen Schlingel durch, um deren Computeranlage zu schrotten. Lester stößt dann auch irgendwann wieder dazu und macht sich nützlich.



Die französische Firma Delphine Soft hat es schon bei Another World verstanden, mit Vektor-Polygon-Animationen vor gemäldeartigen Hintergründen eine unwirtliche Atmosphäre zu erzeugen, die die Spieleszene seinerzeit in Entzücken versetzte. Die Begeisterung stellt sich genauso bei HEART OF THE ALIEN ein. Der Übergang zwischen beiden Teilen ist fließend. Ein sehr schön gemachtes Intro leitet gut zum zweiten Teil über. Die Musikbegleitung ist phantastisch (man wird sich spätestens ab diesem Soundtrack den Namen Tallarico merken müssen). Leider setzen die Programmierer viel Spielerfahrung voraus, da der Schwierigkeitsgrad einen Zahn zugelegt hat. Neueinsteiger gewöhnen sich lieber beim mitgelieferten ersten Teil an die Steuerung. ***ds***


System: Mega CD
Spieletyp: Jump'n'Run/ Adventure
Hersteller: Virgin
Testversion von: Virgin
Anzahl der Spieler: 1
Features: Paßwort, Continue
Schwierigkeitsgrad: 8
Preis: ca. 120 Mark
Grafik: 76%
Musik: 79%
Soundeffekt: 68%
Spielspaß 80%

Redaktionswertung

Hallo Fremder, ich will Dein Todesurteil sein

Ja, ja Buddy, tausend Tode mußt Du mindestens sterben, um am Abspann teilnehmen zu können

Vorsicht Steinschlag! Die Stalaktiten sind etwas schlampig an die Decke hinprogrammiert worden

Auch in Teil zwo sind die Gefängnisse wieder gut gefüllt. Die Wärter scheinen alle auf einer Fortbildung gewesen zu sein, so scharf wird hier geschossen

Das Mega Drive

Auch wenn Sega hartnäckig "der" Mega sagt und schreibt, bleiben wir ebenso trotzig bei der Bezeichnung "das" Mega Drive. Die Begründung: Sämtliche Videospielsysteme ohne eine konkrete Bezeichnung (ausgenommen "der" Game Boy, "der" Jaguar und "die" PC-Engine) sind grammatikalisch sächlich und werden deshalb mit "das" betitelt. Soviel zu dem Thema, aber was ist denn nun eigentlich ein Mega Drive?

Wie die meisten anderen Videospielesysteme ist auch das Mega Drive im Grunde ein modifizierter Computer, der speziell auf verbesserte Grafik- und Soundfähigkeiten zugeschneidert wurde (etwa auf dem Stand eines alten Atari ST). Um die



Das Mega Drive II (oben) ist von der Hardware her mit dem "alten" Mega Drive (links ein amerikanisches Modell) identisch. Lediglich Design und Anschlüsse wurden geändert. So ist auch das Mega Drive II technisch noch auf dem Stand von 1988.

gängigen Phrasen zu dreschen: Das Mega Drive ist eine 16-Bit-Videospielekonsole. Würde Sega bei der Bezeichnung dieselben lockeren Maßstäbe anlegen wie Nintendo, dürften sie das Mega Drive sogar ein 32-Bit-System nennen (aber dazu mehr unter "Prozessoren").

Die Spiele werden aus aufgesteckten Modulen ausgelesen und die Steuerung erfolgt, wie üblich, mit einem Joypad. Als

Nachfolger für das Master System tauchte das Mega Drive sogar vor dem Super Nintendo auf dem Konsolenmarkt auf (woran's wohl lag, daß das Super Nintendo erfolgreicher wurde?). Inzwischen gibt es etliche offizielle Nachbauten und Modifikationen. Der bekannteste Nachbau ist freilich das Mega Drive II. Daneben sind als Import das WonderMega von JVC (ein Karaoke-fähiges Mega Drive mit CD-ROM) und das Mega-Jet (ein Mega Drive im Handheld-Format ohne Bildschirm) erhältlich. Als offiziell-deutsche Goodies gibt's für das Mega Drive das CD-ROM "Mega CD" (selbstverständlich auch als Mega CD II) und das tragbare CDX (ein komplettes Mega Drive mit Mega CD, nur wenig größer als eine Modulpackung). Als etwas weiter abgeschlagene Verwandte der Mega-Drive-Familie sind ein Laserdisc-Player (von Pioneer) mit einsteckbarem Mega Drive und ein PC (von Amstrad) mit integrierter Konsole im Handel. Der PC wurde in Japan unter dem glorreichen Namen "Terradrive" vermarktet.

Jedem das Seine: Seit 1988 gibt es das japanische Mega Drive (unten), 1989 folgte die Version für den amerikanischen Markt (Name: Genesis) und bald darauf die europäische Version (zu erkennen am weißen Band unter dem "16-Bit"-Schriftzug).

Die Geschichte

Es war einmal eine videospielbegeisterte Nation (das NES war in Japan schon sehr weit verbreitet). Diesem Volk wurde zu Weihnachten 1988 eine bahnbrechende Neuheit beschert, die alles bisher Dagewesene in den Schatten stellte. Unter dem Weihnachtsbaum lag (Ihr ahnt es schon) das Mega Drive. Vom technischen Standard her entsprach das Mega Drive fast den aktuellen Automaten in den Spielhallen. Mit seinem 16-Bit-Prozessor, 64 Farben gleichzeitig und (für damalige Verhältnisse) genialen Soundfähigkeiten standen der neuen Konsole alle Wege offen, frischen Wind in die, von Nintendo dominierte Videospielewelt zu pusten. Die Software allerdings (zum Marktstart gab's *Altered Beast*, *Alex Kidd* und *Space Harrier 2*) war zwar schön bunt, der rechte Spielspaß wollte jedoch nicht aufkommen. Einer



Motivationskanone wie Mario auf dem NES konnten diese Module leider nicht das Wasser reichen. Nebenbei: Gerüchten zufolge hatte Sega sogar an einer *Tetris*-Umsetzung gearbeitet (ohne die Lizenzlage – Nintendo hatte den Vertrag bereits in der Hand – zu kennen). Gott sei Dank wurde dieses Projekt schnellstens wieder eingestellt, außer wenigen Modulen in Taiwan und Hongkong blieben keine sichtbaren Spuren; Nintendo hätte Sega mit einer solchen Lizenz-Verletzung sicherlich in Grund und Boden prozessiert (siehe auch die "Tengen"-Affäre). Soviel Hi-Tech, wie sie ins Mega Drive gepackt wurde, hatte natürlich seinen Preis: Umgerechnet 500 Mark mußte der japanische Fan hinblättern, um "up to date" zu sein. Als sich Nintendo dann entschloß, dem damals vergleichweise mickrigen Sega-Konzern mit einem eigenen System Paroli zu bieten, war das 16-Bit-Zeitalter endgültig angebrochen. Konkurrenz belebt schließlich das Geschäft. Um Nintendo mit seinem per Telefon vernetzbarem NES etwas entgegenzusetzen, kam in Japan ziemlich bald ein Modem-Aufsatz für das Mega Drive auf den Markt. Leider verhinderte eine extrem begrenzte Softpalette den Durchbruch dieser Hardware (bei uns ist das Telefonsystem nicht leistungsfähig genug). Ein weiterer Zusatz hatte da schon mehr zu bieten: Der Power Base Converter war **der** Kaufgrund für Master-System-Besitzer. Da sich der Hauptprozessor Z80 des Master Systems auch im Mega Drive befindet, konnte man die Moduldaten von Master-System-Spielen mit dem Converter einfach "umleiten", womit die meisten Master-System-Module auch auf dem Mega Drive spielbar waren. Das angekündigte Zeichentablett und die Tastatur samt Diskettenlaufwerk kamen allerdings nicht in die Läden. Um Nintendo auf dem Hardwaresektor das Wasser abzugraben, ging Sega im Herbst '91 den Weg alles Digitalen und veröffentlichte ein zum Mega Drive passendes CD-ROM. Somit waren theoretisch Spiele bis 5200 MBit (650 MByte) möglich. Außerdem konnte, während das Spiel lief, die passende Musik oder Sprachausgabe in CD-Qualität wiedergegeben werden. Der im Mega CD integrierte zweite 68000er Prozessor ermöglichte neben der Kontrolle des CD-ROMs und des Datenflusses auch einige grafische Effekte (wie Drehen und Zoomen). Durch geschickte Programmierung ließen sich so Grafikgags realisieren, die mit den Leistungen des Nintendo-3D-Chips vergleichbar waren. Dieses Mega CD ist in Deutschland allerdings nie offiziell erschienen. Als der Deutschland-Marktstart für das Mega CD ins Haus stand (Weihnachten '93), trumpfte Sega gleich mit einem neu designten Mega Drive und einem optisch umgestalteten Mega CD auf (Titel: Mega CD II). Um technisch (jedoch nicht unbedingt optisch) kompatibel zu bleiben, wurden die Verbindungsstellen zwischen Konsole und CD-ROM beibehalten. So könnt Ihr also ein Mega Drive I auf ein Mega CD II aufstecken oder ein Mega CD I mit einem Mega Drive II betreiben. Technische Unterschiede zwischen Mega Drive (CD) I und II gibt's dabei kaum – lediglich der Videoausgang für das Bildsignal erhielt einen anderen Stecker und die regelbaren Kopfhörerbuchsen fielen der Schönheitskur zum Opfer. Für ein geschultes Auge fällt außerdem eines ganz besonders auf: Das Mega Drive II und ebenfalls das Mega CD II sind billiger herzustellen, als ihre Vorgänger und sollen Sega im Preiskampf gegen Nintendo im Spiel halten. Soweit zum Stand "Mega Drive heute", was in Zukunft in puncto Hardware so auf Euch zukommt, lest Ihr im Ausblick am Schluß dieses Artikels.



Der jüngste Sproß der Mega-Drive-Familie hat so einiges auf dem Kasten: Komplette Mega-Drive-Fähigkeiten inklusive CD-Rom und das alles im Westentaschenformat. Klein heißt leider auch teuer: Fast 1000 Mark kostet das CDX.

Die Technik

Die Funktionsweise des Mega Drives ist relativ einfach zu erklären. Der Weg des Spiels auf Euren Bildschirm gestaltet sich dabei wie folgt:

Die Daten für Grafik, Musik und Spielablauf sind in Chips enthalten, die sich im Inneren des Moduls befinden. Da Chips das schnellste Speichermedium sind (bedeutend fixer, als Festplatten, Disketten oder gar eine CD) gibt's bei Modul-Spielen kaum nennenswerte Wartezeiten. Allerdings sind solche ROM-Chips jedoch zugleich der teuerste Speicher (8 MBit Chip-Speicher kosten ca. 60 Mark, eine vergleichbare Diskette knapp eine Mark und 1 MByte (=8 MBit) auf einer Festplatte etwa zwei Mark). Deshalb haben sich findige Programmierer inzwischen raffinierte Pack-Algorythmen einfallen lassen, um immer mehr Spieledaten in immer weniger Speicher unterzubringen. Das Problem an der Geschichte: Durch das Entpacken der Daten treten leider doch Verzögerungen im Spielfluß auf. Die Grafik- und Spieldaten werden also vom Modulport über einen Zwischenspeicher zum Hauptprozessor (68000) geleitet und weiterverarbeitet. Dieser dröselt den Datenfluß in Bild- und Tondaten auf und stellt diese je nach Spielablauf bereit. Da Euer Fernseher mit digitalen Informationen nichts anfangen kann, müssen die Bilddaten in ein taugliches Videosignal umgewandelt werden, bevor sie das Mega Drive über die Video-Out-Buchse oder den Antennenausgang (mit Zwischenstop im HF-Modulator) verlassen. Die Musikdaten tickern währenddessen fröhlich in den Z80-Prozessor, der sie seinerseits (nach kurzer Begutachtung, versteht sich) an einen Soundchip weiterreicht. Erst dieser verwandelt das Datengepiepse in Musik.

Da der Z80 ein vielseitiges Kerlchen ist, wurde ihm neben seinem Dirigentenjob auch noch die Aufsicht über die Joypad-Ports aufgebrummt. Während er den Soundchip herumkommandiert, schaut er sich nebenbei noch die Signale von den Joypads an (und macht sich über Eure ewiglange Reaktionszeit lu-





Das CD-ROM (alt und neu) bietet jede Menge Platz für umfangreiche Spiele. 650 MByte haben auf dem Silberling Platz. Zum Vergleich: Ein Super-Nintendo-Modul faßt gerade mal 4 MByte.

Die technischen Daten:

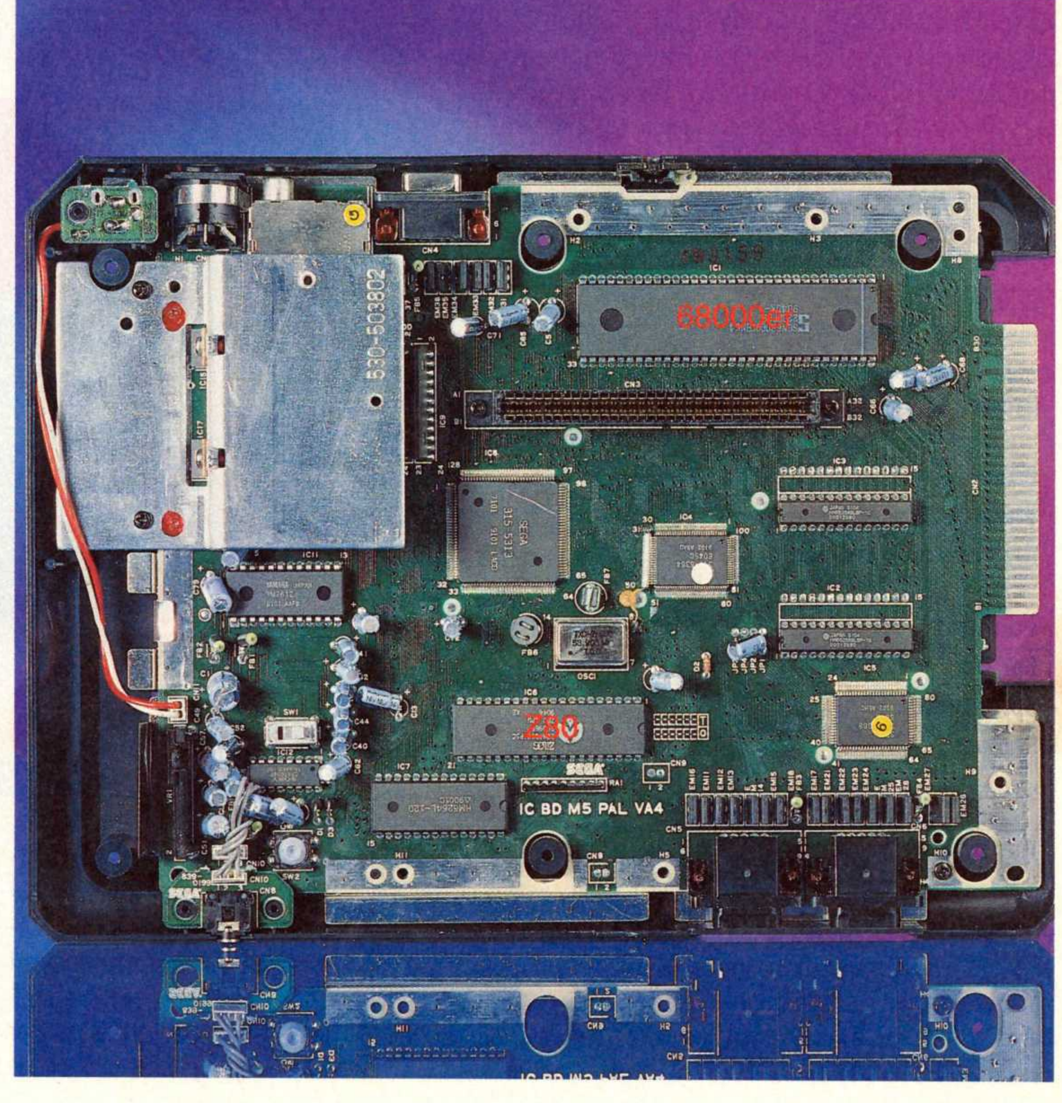
Prozessor:	68000 mit 8 MHz getaktet Z80 mit 4 MHz getaktet
RAM:	138 KByte
Video-RAM:	64 KByte
Grafische Auflösung:	320 x 224 Pixel 320 x 448 Pixel (interlaced)
Palette:	512 Farben (davon 64 gleichzeitig)
Sprites:	2064
Spritegröße:	bis 32 x 32 Pixel
Sound:	FM-Klangerzeugung mit 9 Stimmen Sample-Wiedergabe mit 1 Stimme Sampling-Auflösung 8 Bit
Anschlüsse:	Erweiterungs-Port Modul-Port 2 x Joyport Antennenanschluß Video-/RGB-Ausgang Netzteilanschluß Kopfhörerbuchse (Stereo), nur bei MD I

stig). Diese Steuerinformationen werden vorsortiert, an den 68000er übermittelt und als Maßstab für den Spielablauf genutzt. Und damit ist der Weg vom Modul auf den Bildschirm eigentlich auch schon fertig umrissen. Nebenbei noch ganz interessant: Die Funktionsweise des Joypads. Obwohl das Standard-Joypad nur acht Kontakte einsetzt (vier Richtungen, drei Feuertasten und Start), hat der Stecker neun Pins. Allerdings werden diese nicht einmal alle genutzt. Die drei Action-Buttons werden nämlich "multiplext", das heißt, der Z80 schaut nur über eine Leitung auf die Feuertasten. Das Joypad seinerseits schaltet blitzschnell zwischen den drei Knöpfen durch und zeigt sie dem Prozessor nacheinander. Durch die hohe Geschwindigkeit dieses Vorgangs ergibt sich keine nennenswerte Verzögerung beim Ballern oder Hüpfen – im Gegenteil, es ist sogar noch genug Zeit, drei weitere Buttons (auf dem Sechs-Button-Joypad) zu kontrollieren. Damit ist der Z80 in diesem Bereich an die Grenze des Machbaren gelangt.

Die Prozessoren

Das Herz eines jeden Computers und jeder Konsole ist der Hauptprozessor. Der im MD enthaltene 68000er ist mit Sicherheit der erfolgreichste Prozessor des Herstellers Motorola. Überhaupt teilen sich eigentlich nur zwei Firmen den großen Kuchen des weltweiten Prozessormarktes: Intel und Motorola. Der 68000er ist dazu immens weit verbreitet. Von Commodores Amiga 500 über die ersten Macs bis zum Atari ST reicht die Palette der größten 68000er Anwendungen. Die Vorteile des Chips liegen auf der Hand: Durch seinen riesigen Befehlssatz ist der 68000er extrem vielseitig einsetzbar. Er ist äußerst leicht zu programmieren und inzwischen sehr billig (der Preis liegt um die fünf Mark). Intern arbeitet der 68000er sogar mit einem 32-Bit-Datenbus, allerdings wird der Bus schon vor den Prozessor-Pins auf 16-Bit verengt. Was aus dem 68000er herauskommt, sind also 16-Bit-Informationen. Mit dem anliegenden Takt von acht Megahertz lassen sich so schon ziemlich gute Rechenleistungen erzielen. Übrigens: Je höher ein Prozessor getaktet werden kann, desto teurer ist er. Der mit 12 MHz betriebene 68000er im Mega CD kostet also 'ne Ecke mehr, als sein "lahmer" Bruder im Mega Drive. Wer sich jetzt ausmalt, er könne die Rechenleistung seines MD durch das simple Auswechseln des Quarzes erhöhen, irrt sich leider gewaltig. Erstens wird der Prozessor dann zu heiß, zweitens leiten sich aus diesem Quarz auch andere wichtige Frequenzen wie das Sampling der Tonkanäle und der Bildaufbau ab und drittens kommen die anderen Chips wie der Videoprozessor, der Z80 und die Speicherbausteine gehörig ins Schleudern. Daraus folgt im allgemeinen ein satter Systemabsturz. Der Zusatzprozessor Z80 hat eine ähnlich aufregende

Der Rechenknecht und sein Kind: Der 68000er von Motorola und der Z80 von Zylus ackern sich für Euch die Beinchen ab.

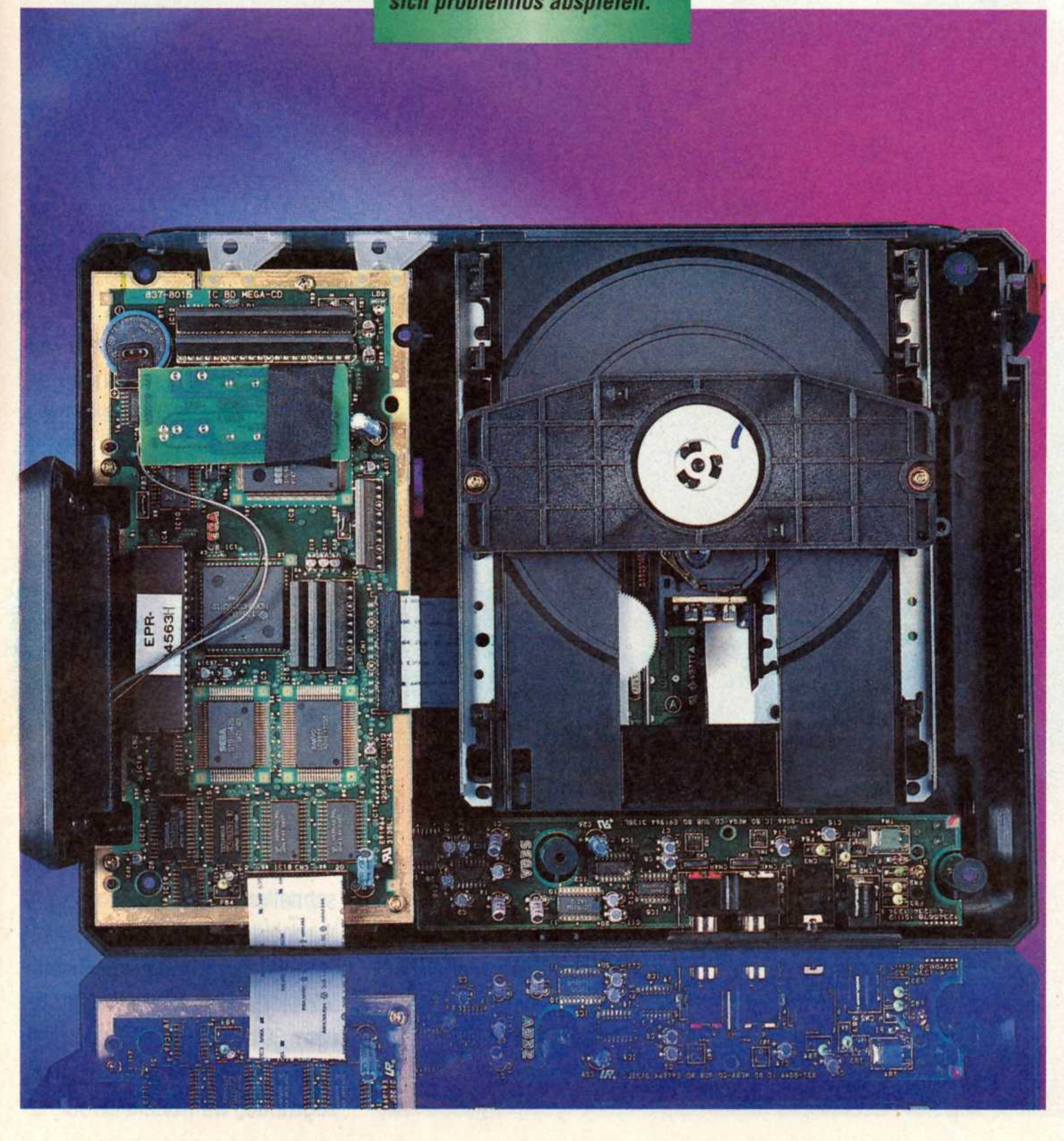


Geschichte hinter sich, wie der 68000er. Zum einen blickt er auf eine längere Geschichte zurück – schon 1983 wurde der Z80 von der Firma Zilog entwickelt und auf den Markt gebracht. Es handelt sich hierbei um einen 4-Bit-Microcomputer, was auf deutsch soviel heißt wie: "außer Speicher und Peripherie für Input und Output ist alles drin, was ein anständiger Computer so braucht". Die Vorteile des "Kleinen": Er ist robust, ebenfalls einfach zu programmieren und kostet nur ein paar Pfennige. Eingesetzt wird der Z80 so gut wie überall. Vom altehrwürdigen Homecomputer Sinclair ZX80 und Segas Master System bis zu modernen Nähmaschinen und anderer prozessorgesteuerter Gebrauchselektronik – überall steckt der Z80 drin.

Die Peripherie

Die wichtigste Peripherie ist zweifelsohne das Mega CD. Das Laufwerk des Mega CD 1 ist noch um einiges aufwendiger konstruiert, als der relativ einfache Mechanismus des Mega CD II. Das Massenspeichermedium ist freilich auch musikalisch. Normale Musik-CDs lassen sich problemlos abspielen.

Das Computergrundprinzip "Eingabe – Verarbeitung mit Daten aus dem Speicher – Ausgabe" findet auch im Mega Drive Anwendung. Dabei sind weder Ein-, noch Ausgabegeräte, noch der Speicher im Mega Drive enthalten. Die Eingabe erfolgt über ein angestecktes Joypad. Inzwischen ist auch eine Maus erhältlich, um die Steuerung bei menübetonten Spielen zu erleichtern. Normalerweise finden zwei Joypads über die zwei Joyports Anschluß an der Konsole. Mittels des SegaTap-Adapters können sich allerdings bis zu acht (zwei Adapter à vier Eingänge) Videospielfreaks am Mega Drive anstöpseln. Die einzig anders funktionierenden Eingabegeräte für das Mega Drive sind das Lichtgewehr "The Menacer" und der Infrarot-Abtaster "Activator". Übrigens gab es nach Marktumfragen zwei Gründe, die so manchen Käufer das Mega Drive dem Super Nintendo vorziehen ließen: Der regelbare Kopfhörerausgang (entfällt beim MD II) und das übersichtliche Drei-Knopf-Joypad (inzwischen gibt's immer mehr Spiele für das Sechs-Knopf-Joypad). Für den Anschluß eines Datenspeichers gibt's am Mega Drive zwei Möglichkeiten: Den Modulschacht und den Erweiterungs-Port für das Mega CD. Für das Mega-CD gibt es in Kürze ein Speichermodul zu kaufen, mit dem Ihr den überlaufenden MCD-Speicher entlasten könnt. Die trapezförmige Extension-Buchse an der Rückseite des Mega Drive I, bisher noch nie benutzt, wurde sowohl bei neueren Mega Drives I als auch beim Mega Drive II ersatzlos weggelassen. Da das Auslesen des Modulspeichers komplett von der Konsole organisiert wird, nutzen einige Hardware-Goodies dieses Hintertürchen, um über den Modulschacht Spiele zu beeinflussen. Sega selbst bietet den oben bereits erwähnten Power Base Converter zum Spielen von Master-System-Modulen an. Datel Electronics klemmt sich mit seinem Mogelmodul Action Replay zwischen Modul und Konsole und verspricht so endlose Manipulationen der Moduldaten. Die Codemasters haben gar ein Modul entwickelt, das selbst als

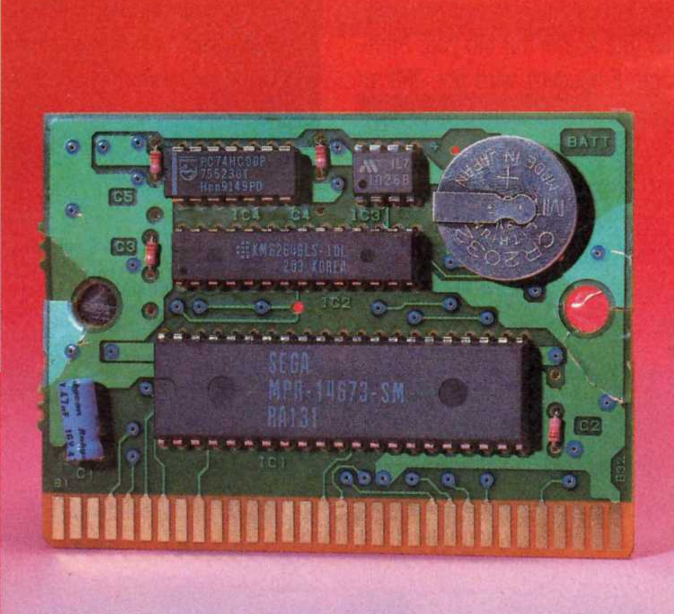


Kompatibilitäten

Vierspieler-Adapter fungiert und die zwei zusätzlichen Joypad-Buchsen beherbergt. Ansonsten ist's mit den Buchsen für Stromversorgung sowie Bild- und Tonausgänge auch schon erledigt. Das Mega Drive I stellt dabei den Ton an der regelbaren Kopfhörerbuchse und dem Multi-Out-Anschluß zur Verfügung – sinnigerweise lediglich an der Kopfhörerbuchse in Stereo. Beim Mega Drive II gibt's zwar keine Kopfhörerbuchse mehr, dafür jedoch Stereosound über den Fernseher.

Wer von Technik etwas Ahnung hat, bekommt allein vom Wort "kompatibel" schon eine Gänsehaut. Die Unterhaltungselektronik könnte heute schon um Jahre weiter sein, wenn nicht alles Neue zu irgendetwas Altem kompatibel sein müßte. Beispielsweise hätten wir schon längst ein gestochenscharfes Fernsehbild von PALplus- oder HDTV-Qualität, wenn das Farbfernsehen nicht damals für die Schwarzweiß-Fernseher hätte verträglich sein müssen. Bei

Probleme mit der Kompatibilität gibt's bei importierten RGB-Modulen und der Verbindung von deutscher und importierter Hardware. So paßt das deutsche Mega CD II nicht zu einem ausländischen Mega Drive.





Sega stellte man zu diesem Thema folgende Überlegungen an: Die Grundplatine sollte weltweit gleich sein. Da sich die Bildwechselfrequenz jedoch je nach Land unterscheidet, mußten hier Abstriche gemacht werden. Wie schon bei "Prozessoren" erwähnt, leiten sich alle Frequenzen im Mega Drive aus einem Quarz ab. Dies geschieht vorwiegend durch logische Frequenzteilung mit Flip-Flop-Schaltungen. Um eine Bildwechselfrequenz von 60 Hz zu erreichen, müßte ein US-Mega-Drive also um 20% schneller getaktet werden als eine europäische Konsole mit 50 Hz. "Müßte" deshalb, weil die Realität wieder ganz anders aussieht. Einem 60 Hz-Mega-Drive liegt in Wirklichkeit ein 53,69 MHz-Takt zugrunde, während ein 50 Hz-

Gerät mit einem 53,04-MHz-Quarz betrieben wird, also kein großer Unterschied. Über eine Lötbrücke wird der Teilungsfaktor so eingestellt, daß die Bildfrequenz zur heimischen Fernsehnorm paßt (übrigens unterscheiden sich auch die Farbträger-Frequenzen und Modulationsformen, aber das führt dann doch zu weit). Dazu gehörte es zu Segas Plan, Spiele von vorneherein mehrsprachig zu programmieren. Eine Lötbrücke auf der Grundplatine bestimmte dazu, welche Sprache aus dem Modul ausgelesen werden sollte. Findige Bastler haben diese Lötbrücken längst mit kleinen Schaltern bestückt und so ihre Konsole zu einem Multi-Norm-Mega-Drive aufgerüstet.



Der Trumph im Kampf gegen "Big N": Mit dem Mega CD hat sich Sega schon seit 1991 den technischen Vorsprung gesichert. Wie beim Mega Drive wurden beim Marktstart des CD-ROMs wertvolle Verkaufsanteile durch unterdurchschnittliche Software verschenkt.

Das große Strategiespiel

Die Weichen für den außerjapanischen Erfolg einer Videospielekonsole werden seit eh und je in Amerika gestellt. Während Nintendo sich auf seinen NES-Mario-Donkey Kong-Lorbeeren ausruhte, trat Sega von Anfang an reichlich aggressiv auf den Marketing-Plan. Da in den Staaten vergleichende Werbung nicht gerade verboten ist, schämte sich Sega keinesfalls, bei jeder Gelegenheit zu behaupten, Nintendo sei viel schlechter, als Sega. Auch wenn die Nintendo-Kids darauf nicht gleich ansprachen, so nach und nach glaubt man doch, was man dauernd hört. Ganz langsam eroberte Sega immer mehr vom amerikanischen Markt (Nintendo dachte wohl "Ach ja, das vergeht auch wieder"), das Mega Drive war plötzlich "cool" und angesagt. Nintendo beharrte weiterhin auf der hohen Qualität ihrer Spiele – und verlor weitere Marktanteile. Mit abgefahrenen Werbespots wie "Sega TV" und Slogans wie "Die müssen verrückt sein!" traf Sega auch bei uns direkt den Nerv der Kids und macht mehr denn je Nintendo das Leben schwer. Nebenbei: Nintendo-Oberboß Yamauchi hat inzwischen seinen Schwiegersohn Arakawa vom Chefsessel von Nintendo Of America entfernt (wegen marketingtechnischer Unfähigkeit).

Das Zubehör

Das Mega Drive gibt's nun schon seit fast sechs Jahren. In dieser Zeit haben zahllose Firmen allerlei sinnvolles und überflüssiges Zubehör veröffentlicht. Wir stellen Euch die interessantesten Joysticks, Joypads und weitere nützliche Dinge vor.

Joypads

Zur Grundausstattung jeder Konsole gehört mindestens ein Joypad. Das einfachste Sega-Pad hat drei Feuerknöpfe und eine Start-Taste. Wem das nicht genügt, dem steht eine riesige Auswahl an weiteren Steuergeräten zur Verfügung. Vor allem neuere Module wie *Eternal Champions* oder *Super Street Fighter 2* lassen sich mit nur drei Tasten kaum spielen. Da muß ein neues Pad her!

Zumindest ein **Sega-Joypad** liegt jeder Mega Drive-Packung bei. Ältere Geräte kommen noch mit dem Ur-Pad mit drei Feuerknöpfen, während neuere Geräte schon mit dem aktuellen Sechs-Knopf-Pad ausgestattet sind. Beide Steuergeräte sind ergonomisch gestaltet, sie liegen sehr gut in der Hand und ermöglichen relativ genaue Kontrolle über das jeweilige Spiel. Bei ständiger Dauerbelastung verlieren die Feuerknöpfe jedoch mit der Zeit ihren Druckpunkt, doch echte Langzeitspieler besorgen sich sowieso einen Joystick. Das Anschlußkabel ist genügend lang, so daß Ihr mit der Nase nicht am Bildschirm klebt. Beide Pads gibt's natürlich auch separat für ca. 40 Mark zu kaufen.



Das Sechs-Button-Joypad von Innovation mit Dauerfeuer, einem sehr günstigen Preis und geklautem Design

Das **SG ProPad2** von STD bietet im Vergleich zum schwarzen Original-Pad schon deutlich mehr Luxus. Mit sechs Feuerknöpfen ausgestattet bietet es für alle sechs Buttons Dauerfeuer, dazu gibt es noch zwei weitere Tasten, L und R, auf die Ihr eine Synchron-Feuer-Funktion programmieren könnt. Wenn Ihr bei einem Spiel z.B. die A-, B- und C-Taste öfters gemeinsam drückt, könnt Ihr diese Tasten-Kombination auch auf den L- oder R-Knopf legen. Dazu gibt`s noch eine Zeitlupe, die jedoch im Prinzip nur die Pausenfunktion automatisch an- und ausschaltet.

Noch komfortabler ist das **SG ProgramPad2**, ebenfalls von STD. Es verfügt natürlich über sechs Feuerknöpfe, Dauerfeuer und Zeitlupe. Darüber hinaus läßt sich jede beliebige Tastenkombination auf jeden Feuerknopf programmieren. Damit könnt Ihr z.B. die bei Beat`em Ups so beliebten Special Moves mit einem Knopfdruck ausführen, und zwar in Echtzeit, d.h. daß Bewegungen im gleichen Zeitabstand ausgeführt werden, wie Ihr sie eingebt. Für folgende Spiele wurden die wichtigsten Spezial-Manöver schon vorprogrammiert: Mortal Kombat (inklusive Blood Code), Fatal Fury, X-Men, Streets of Rage 2, Street Fighter 2 Championship Edition, Sonic 2, Jurassic Park und David Robinson`s Court Basketball. Diese Moves sind im ProgramPad2 fest installiert und können nicht gelöscht oder verändert werden. Eine kleiner LCD-Schirm erleichtert Euch die Programmierung und Steuerung des Pads.



Das Ascii Pad SG-6 liegt gut in der Hand, bietet alle wichtigen Features und kostet nicht viel

Falls in Eurem Geldbeutel mal wieder Ebbe herrscht, ist das **SG ProPad** vielleicht das richtige für Euch. Mit sechs Feuerknöpfen, Dauerfeuer und Zeitlupe bietet es die wichtigsten Features. Dazu kommen noch zwei weitere Feuertasten sowie ein extralanges Startkabel und das Ganze zu einem Preis von unter 50 Mark. Das durchsichtige Plastikgehäuse sieht außerdem noch sehr cool aus.



Das Original-Pad von Sega noch mit drei Feuerknöpfen und keinerlei Extras. Dafür stimmt das Design und die Steuerung.



Von der Idee her gar nicht schlecht ist das Turbo Touch 360, die Steuergenauigkeit läßt jedoch zu wünschen übrig

Das **ASCII Pad SG-6** und das **Pad Plus** von Innovation zeichnen sich durch die gleichen Features aus. Beide besitzen sechs Feuerknöpfe und Dauerfeuer, jedoch keine (in meinen Augen sowieso überflüssige) Zeitlupe oder Programmier-Features. Beide überzeugen durch handliches Design und sehr günstigen Preis. Falls Ihr ein billiges Joypad mit Dauerfeuer sucht, die beiden sind das richtige für Euch.

Sehr ungewöhnlich wirkt das **Turbo Touch 360**, von dem es eine Version mit drei und sechs Fire-Buttons gibt. Das Richtungskreuz reagiert schon auf leichteste Berührung, so daß Krämpfe im Daumen vom ewigen Dauerspielen eher selten vorkommen. Diese Art der Steuerung bedarf allerdings einiger Übung, speziell wenn Ihr davor längere Zeit mit einem normalen Pad gespielt habt.



Infrarot Pads

Falls Ihr im Dunkeln mal wieder über die Anschlußkabel Eures Joypads gestolpert seid, habt Ihr vielleicht schon mal über Alternativen nachgedacht. Bei **Infrarot-Pads** wird der Steuerungsimpuls durch ein Infrarot-Signal übertragen. Der Empfänger wird an den Joypad-Port des Mega Drives angeschlossen, das Joypad selbst benötigt Batterien als Energiequelle. Dafür gibt`s keinen Kabelsalat.



Die Megacard aus Taiwan hat nur drei Feuerknöpfe. Die obere Reihe dient nur für's Dauerfeuer



Schon vor einigen Jahren veröffentlichte die taiwanische Firma **Microgenius** ihr Infrarot-Set. Inzwischen gibt`s eine neue Version mit sechs Knöpfen und Dauerfeuer. Zur Auswahl stehen ein Set mit einem oder zwei Joypads, die über einen Empfänger angesteuert werden. Die Pads liegen sehr gut in der Hand, der Empfänger reagiert schnell auf die jeweiligen Steuer-Impulse. Da es das Infrarot-System nur als Import gibt, ist es relativ schwer zu finden. Doch der Preis überrascht wirklich, das Set kostet in Hongkong nur ca. 30 Mark.

Von Innovation kommt das **Super Ammo** Infrarot-Pad. Mit nur drei Feuerknöpfen und keinen weiteren Features scheint mir das Set von Innovation keine Empfehlung wert.

Falls Ihr unbedingt ein Infrarot-Pad braucht, besorgt Euch



Das Programpad ist der König unter den Joypads. Mehr Features bietet kein anderes Pad und nur wenige Joysticks.



Das SGPropad kommt im coolen Klarsicht-Design. Mit Dauerfeuer und Slow-Motion habt Ihr jedes Spiel im Griff.

das original **Sega-Set**. Es kommt mit zwei Joypads, sechs Feuerknöpfen und Dauerfeuer und bei Problemen habt Ihr die Sega-Garantie. Ihr müßt Euch jedoch im klaren darüber sein, daß auch das beste Infrarot-Pad im Vergleich zu einem normalen Pad mit Anschlußkabel bei der Steuer-Genauigkeit Federn lassen muß.



Harte Männer brauchen harte Geräte. Echte Dauerzocker kommen um die Anschaffung eines Joysticks nicht herum. Joysticks sind meist stabiler gebaut als Joypads. Die wirklich guten verfügen über Microswitches im Richtungskreuz und allen Feuerknöpfen. Diese Microswitches sind so gut wie unzerstörbar und garantieren deshalb langen Spielspaß. Falls Ihr Euch also einen Joystick zulegen wollt, achtet auf dieses Qualitätsmerkmal.

Der **Arcade Power Stick II** von Sega kommt mit sechs Feuerknöpfen und Dauerfeuer. Aus Preisgründen verfügt die europäische Version jedoch über keine Microswitches, so daß längere Spielorgien unweigerlich zum Breakdown führen. Falls Ihr jedoch das japanische Original irgendwo auftreibt, greift zu, denn zumindest die erste Serie kam mit Microswitches, und dann ist der Arcade Stick definitiv eine Empfehlung wert.

Von STD kommt der **Arcade Pro** Stick. Dieser Joystick läßt sich an Mega Drive und Super Nintendo anschließen und ist deshalb gut geeignet für Besitzer beider 16-Bit-Konsolen. Zu diesem Zweck gibt`s zwei Anschlußkabel, die direkt am Stick angesteckt werden. Das Layout mit den sechs Knöpfen in zwei Dreierreihen kommt vor allem Freunden von Beat`em Ups zugute, die bei diversen Special Moves möglichst schnellen Zugang zu allen Knöpfen brauchen. Die überflüssige Zeitlupe fehlt natürlich auch nicht. Microswitches garantieren auch bei Dauerbelastung hohe Zuverlässigkeit und das zu einem günstigen Preis von unter 100 Mark.

Der **Fighter Stick SG-6** von ASCII bietet als Features eigentlich nur Dauerfeuer für alle sechs Feuerknöpfe. Dafür kostet er auch nur knappe 70 Mark. Ohne Microswitches ist er allerdings für Dauerspieler nicht geeignet.

Echte Profis besorgen sich den **EX-9800** von IMP. Das Teil kann einfach alles: Anschlußmöglich-



Das SGPropad 2 zeigt Euch per LED-Anzeige Eure Einstellungen beim Dauerfeuer. Dazu gibt's Slow Motion und ein extralanges Kabel.



Wenn es schon ein Infrarot-Pad sein soll, dann besorgt Euch das Original Sega-Infrarot-Set.



Das Microgenius-Set war das erste Infrarot-Sytem für Mega Drive überhaupt. Inzwischen gibt's eine Sechs-Button-Version.



Mit dem gelben Plastik am Joypad und Empfänger fällt das Innovation-Set sofort auf



Ohne Microswitches ist der Fighterstick von Ascii leider keine Empfehlung wert



Von Sega selbst kommt dieses Monster. Die europäische Version hat keine Microswitches

keiten an Mega Drive, Super Nintendo und Neo Geo, Dauerfeuer, Slow-Motion und programmierbare Feuerknöpfe, dazu Microswitches am Steuerknüppel und allen Fire-Buttons. Dieser Taiwan-Stick ist einfach das ultimative Steuergerät und seinen Preis von deutlich über 100 Mark auf jeden Fall wert.

Sonstige Steuergeräte

Mäuse, Lenkräder, Pseudo-Pistolen, wie unsinnig es auch sein mag, wir stellen es Euch vor.

Nachdem Nintendo eine **Maus** fürs Super NES veröffentlichte, wollte Sega natürlich nicht zurückstehen. Deshalb gibt's auch für den Mega Drive eine Maus, die vor allem bei Puzzle- und Rollenspielen Sinn macht. Das Problem dabei ist allerdings, daß nur sehr wenige Spiele die Maus unterstützen, so daß die Anschaffung eigentlich überflüssig erscheint. Ob in Zukunft mehr Softwarefirmen die Maus unterstützen, scheint zweifelhaft. JVC machte mit *Dungeon Master 2* zwar einen löblichen Anfang, doch ansonsten sieht es eher düster aus. Spart Euch das Geld.

Der **Menacer** gilt allgemein als Antwort auf Nintendos *Super Scope*. Während Nintendo jedoch zumindest ab und zu ein Modul für das Bazooka-ähnliche Super Scope veröffentlicht, hat Sega den Menacer anscheinend völlig vergessen. Dabei sieht das futuristische Gewehr wirklich cool aus, und das einzige Spiel, das es bislang gibt, *Terminator*, macht sogar Spaß. Sega ist wahrscheinlich zu beschäftigt mit Mega 32 und Sturn, um sich um die Leute zu kümmern, die sich den **Menacer** gekauft haben.

Das **Wheelpad** von Logipad sieht zwar so aus, als wäre es das ideale Steuergerät für Rennspiele, leider läßt sich das Ding überhaupt nicht kontrollieren. Bei allen Modulen reagiert das **Wheelpad** so träge und ungenau, jedes Spiel wird zum Witz. Laßt bloß die Hände von dem Ding!

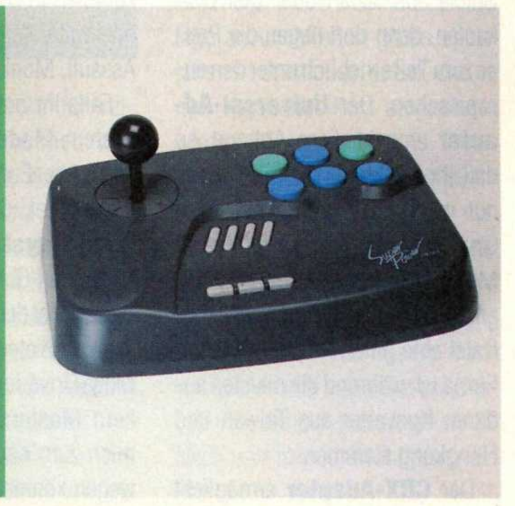


Adapter

Wenn das neue Import-Modul auf Eurem Mega Drive nicht läuft,



Ein golden Oldie aus Taiwan. Billigst produziert hält dieses Teil nicht besonders lang



Der Arcade Powerstick ist die einzig vernünftige Alternative zum IMP Stick (siehe unten)

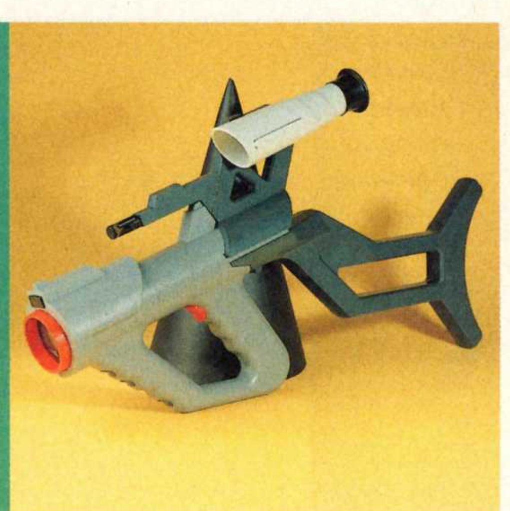


Das ist er! Der Joystick aller Joysticks. Microswitches, Dauerfeuer, Anschlüsse für SNES, Mega Drive und Neo-Geo und exakte Steuerung. Herz was willst du mehr.



Leider gibt es immer noch sehr wenig Spiele, die die Maus unterstützen

braucht Ihr einen Adapter. Wenn Ihr *NHL'94* zu viert spielen wollt, braucht Ihr ebenfalls einen Adapter. Und wenn Ihr Eure alten Mastersystem-Module auf Eurer 16-Bit-Konsole spielen wollt, benötigt Ihr, ja richtig, einen Adapter.



Links: Die Katastrophe schlechthin. Dieses Lenkrad gehört verboten.

Rechts: Unglaublich aber wahr: im Juli wurde mit Body Counts das zweite Menacer-Modul veröffentlicht!

Der **Universal-Adapter** von Datel ist nur einer von vielen Konvertern, die dafür sorgen, daß Import-Module auf Eurem Mega-Drive funktionieren. Um Grau-Importe aus anderen Ländern zu verhindern, frägt jedes Modul ab, ob die Konsole, in dem es steckt, auch wirklich die ist, für die es vorgesehen war. So soll sichergestellt werden, daß z.B. Europäer sich keine Spiele aus Japan oder den USA kaufen, denn dort liegen die Preise zum Teil erheblich unter den europäischen. Der **Universal-Adapter** umgeht diese Abfrage, so daß Ihr z.B. auch Module, die es nur in Amerika gibt (z.B. Pirates Gold), auf Eurem europäischen Mega Drive spielen könnt. Wir empfehlen diesen Adapter, weil Datel eine renommierte englische Firma ist, während die meisten anderen Konverter aus Taiwan und Hongkong stammen.

Der **CDX-Adapter** ermöglicht es Euch, importierte Mega-CD-Spiele auf Eurem europäischen Mega-CD zu spielen. Auch hier versucht Sega, durch eine Hardware-Abfrage Grauimporte zu verhindern, und auch hier hat sich Datel mit dem **CDX-Adapter** etwas einfallen lassen. Die neueste Version funktioniert sogar mit dem Multi-Mega. Unbedingt besorgen, denn viele gute Mega-CD-Spiele kommen in Deutschland gar nicht oder mit Verspätung heraus (Rebel Assault, Monkey Island, etc).

Falls Ihr noch ein paar Mastersystem-Module besitzt, die Ihr gerne über Euren Mega Drive spielen würdet, dann hilft Euch der **Mastersystem-Adapter** von Sega. Das Gerät wird in den Modulschacht der 16-Bit-Konsole gesteckt, spielen dürft Ihr mit dem Mega Drive Joypad. Ich wüßte zwar kein Mastersystem-Game, daß mich zum Kauf des Adapters bewegen könnte, doch hier liegt die Entscheidung bei Euch, denn funktionieren tut das Teil einwandfrei.

Am meisten Spaß machen immer noch Module, an denen mehrere Spieler gleichzeitig teilnehmen können. Da der Mega Drive nur über zwei Joypad-Anschlüsse verfügt, benötigt Ihr für deftigen Gruppenspaß einen **Vier-Player-Adapter**. Davon gibt's für das Mega Drive leider zwei. Der von Sega funktioniert mit allen Spielen außer jenen von Electronic Arts. Logischerweise läuft der EA-Four-Way-Play-Adapter nur mit Electronic Arts-Modulen wie z.B. *Madden NFL'94*, *General Chaos* und *FIFA Soccer*. Zum Glück gibt's auch noch einige intelligente Softwarefirmen wie z.B. Tengen, die ihre Spiele so programmieren, daß sie beide Adapter akzeptieren (z.B.



Wer einen Mega Drive hat, braucht eigentlich keine Mastersystem-Spiele mehr. Falls aber doch, holt Euch diesen Adapter.



Mit dem Universal-Adapter von Datel lassen sich Import-Module auf Eurer Konsole spielen



Mit dem CDX-Adapter von Datel laufen importierte Mega-CD-Spiele auf Eurem System. Vorsicht vor billigen Nachbauten aus Fernost!

Gauntlet 4. Angeblich gibt es in Hongkong sogar einen Vier-Spieler-Adapter, der sowohl das Segaals auch das EA-System unterstützt, aber ich habe das Ding noch nie gesehen, deshalb kann ich darüber weiter nichts sagen. Es gibt übrigens auch einige wenige Module, die bis zu acht Mitspieler akzeptieren, z.B. *Ultimate Soccer* und *Hyper Dunk*.



Das Pro Action Replay 2 ist das genialste Mogel-Modul aller Zeiten. Damit knackt Ihr auch die härtesten Spiele.



Der Vier-Player-Adapter von Sega funktioniert nicht mit Electronic Arts Modulen!





Das RGB-Kabel für den Mega Drive2 hat einen anderen Anschlußstecker als der Vorgänger

Cheat-Module

Es gibt wohl kaum jemanden, der jedes Spiel ohne Probleme durchzockt. Kurz vor dem Überboß´ geht Euch die Energie aus oder Ihr verliert Euer letztes Leben. Da braucht Ihr ein Cheat-Modul. Es verhilft zu unendlicher Lebensenergie, viele viele Leben oder katapultiert Euch direkt in den letzten Level.

Das **Pro Action Replay 2** von Datel ist das mit Abstand beste Mogel-Modul auf dem Markt. Es ermöglicht es Euch auf fünf verschiedene Arten nach den so wichtigen Codes zu suchen, arbeitet gleichzeitig als Adapter für Importspiele und bietet ein exzellentes Zeitlupen-Feature. Bis zu 100 (!) Codes könnt Ihr gleichzeitig eingeben. Die wichtigsten Mogel-Codes für über 100 Spiele wurden bereits in das Action Replay 2 integriert, so daß Ihr nicht lange suchen müßt. Jeder Spielefreak sollte ein Pro Action Replay 2 zur Verfügung haben, denn nie war mogeln so einfach.

Mit dem **Game Genie** könnt Ihr selbst leider keine Cheat-Codes suchen. Ihr müßt Euch auf den Hersteller verlassen und hoffen, daß der regelmäßig die neuesten Codes veröffentlicht. Auch alle weitern Features des Action Replays 2 fehlen leider, kein Import-Adapter, keine Zeitlupe und keine gespeicherten Codes. Kurzum das Game Genie ist reine Geldverschwendung.



Der Rest

Welcher Stecker für welchen Fernseher, was mach ich, wenn mein Joypad-Kabel zu kurz ist? Kein Problem, hier nachlesen.

Das Bild über den Antenneneingang läßt bei allen Konsolen leider zu wünschen übrig. Deshalb sehen sich die meisten schnell nach einer besseren Anschlußmöglichkeit um. Für das Mega Drive empfehlen wir ein **RGB-Kabel**, für das Euer Fernseher oder Monitor aber einen Scart-Eingang benötigt. Außerdem sind die Stecker am Mega Drive 1 und 2 unterschiedlich, so daß Ihr beim Kauf eines solchen Kabel vorsichtig sein solltet. Das Bild einer solchen RBG-Verbindung lohnt jedoch die Investition, denn klarere Farben holt Ihr aus Eurer Konsole nicht raus. Um Euren Mega Drive an eine Steroanlage anzuschließen gibt's ebenfalls ein spezielles Kabel, das in den Kopfhörer-Port eingesteckt wird.

Wie Ihr sicherlich wißt, solltet Ihr immer wenigstens 2-3 Meter von Eurem Monitor entfernt sitzen. Die meisten Joypad-Kabel sind bei weitem nicht lang genug dafür, deshalb besorgt Ihr Euch am besten ein Verlängerungskabel. Die Dinger kosten unter 20 Mark und tun Euren Augen wirklich gut.



Das best mögliche Bild bekommt Ihr mit einem RGB-Kabel, falls Euer Fernseher eine Scart-Anschluß besitzt

Die Zukunft

Im November läuft in Japan das 32-Bit-Zeitalter an. Sega ist mit zwei Hardware-Neuentwicklungen ganz vorne mit dabei. Wir haben einmal zusammengefaßt, was Euch in der Zukunft blühen wird.

Nachdem im Sommer diesen Jahres der *SegaSaturn* offiziell der breiten Öffentlichkeit vorgestellt wurde, hagelt es regelrecht Ankündigungen für interessante Spieletitel. Auf der diesjährigen Tokyo Toy Show wurden beispielsweise *Clockwork Knight* und *Virtua Fighter* als spielbare Demoversionen gezeigt. Wir haben als erste abendländische Spielezeitschrift das silberne Saturn-Joypad in die Hand genommen, und vor Ort einen Abstecher in die virtuelle Welt des *SegaSaturn* gewagt.



SegaSaturn (oben) und Super 32X (links). Eines der ersten Spiele für den Saturn: der Polygon-Prügler Virtua Fighter.

Was unterscheidet zunächst einmal diese Multispin-CD-Konsole von einem herkömmlichen Mega Drive, bzw. Mega CD? Im Gegensatz zum 68000er 16-Bit-Chip (Mega Drive), bedient sich der neue SH-2-Chip von Hitachi der RISC (Reduced Instruction Set Computer)-Technologie, wie sie auch in modernen Hochleistungsrechnern angewandt wird. In Verbindung mit einer konsequenten Pipelinearchitektur, können mehrere Befehle quasi gleichzeitig im Prozessor verarbeitet werden, so daß der Datendurchsatz enorm gesteigert wird. Besonders für die Grafik bedeutet dies: Gewaltige Datenmengen werden beim *SegaSaturn* mit einer Geschwindigkeit von bis zu 900 000 Polygonen/Sekunde berechnet und dargestellt. Wie sowas in der Praxis aussieht, demonstriert das Märchen-Jump'n Run *Clockwork Knight*. Es gibt







Weitere Top-Titel sind angesagt: Clockwork Knight (links oben), Shinobi EX (oben) und der Automaten-Knüller Daytona USA (links).

Impressum

Chefredaktion: Hartmut Ulrich (hu) (verantwortlich für den red. Inhalt)
Chefin vom Dienst: Ulrike Peters (up)
Projektleitung: Wolfgang Schaedle (ws)
Redaktion: Jan Barysch (jb),Tetsuhiko Hara (tet), Ralph Karel (rk), Dirk Sauer (ds), Wolfgang Schaedle (ws), Robert Zengerle (rz)
Redaktionsassistenz: Angelika Rottner
Alle Artikel sind mit dem Kurzzeichen des Redakteurs oder mit dem Namen des Autors gekennzeichnet.

So erreichen Sie die Redaktion:
Tel.: 089/4613-642, Fax: 0 89/46 13-50 46
Hotline: 089/4613-336 jeden Dienstag und Donnerstag von 15.00 Uhr bis 17.00 Uhr
Mailbox per DFÜ: 089/4613-337 über CompuServe MagnaMedia-Forum

Manuskripteinsendungen: Manuskripte werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei sein von Rechten Dritter. Sollten sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten worden sein, so muß das angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der MagnaMedia Verlag AG herausgegebenen Publikationen. Honorare nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen.
Layout und DTP: Gregor Fossdal
Titellayout: Wolfgang Berns
Fotografie: Roland Müller
Titel-Artwork: Wolfgang Berns
Anzeigenleitung: Peter Kusterer (333)
Anzeigenverwaltung und Disposition: Stefanie Zipf (168)
Auslandsrepräsentanten:
Großbritannien: Smyth International, London, Tel.: 0044-81340-5058, Fax.: 0044-81341-9602
USA: M&T Int. Marketing, San Mateo, Tel.: 001-415-358-9500, Fax: 001-415-358-9739
Taiwan: Acer TWP Co., Taipei, Tel.: 008862-713-6959, Fax: 008862-715-1950
Japan: Media Sales Japan, Tokyo, Tel.: 0081-33504-1925, Fax: 0081-33595-1709
Italien: Medias International, Mariano, Tel.: 0039-31-751494, Fax.: 0039-31-751482
Holland: Insight Media, Laren, Tel.: 0031-2153-12042, Fax.: 0031-2153-10572
Israel: Baruch Schaefer, Holon, Tel.: 00972-3-556-2256, Fax: 00972-3-556-6944
Korea: Young Media Inc. Seoul, Tel.: 00822-765-4819, Fax: 00822-757-5789
Hongkong: The Third Wave (H. K.) Ltd., Tel.: 00852-7640989, Fax: 00852-7643857
Frankreich: Ad Presse International, Neuilly, Tel.:0033-1-46373717, Fax: 0033-1-4637194

So erreichen Sie die Anzeigenabteilung:
Tel.: 089/4613-962, Fax: 089/4613-789

Anzeigenpreise: Es gilt die Preisliste Nr. 4 vom 1. Januar 1994
Vertrieb Handel: MZV, Moderner Zeitschriftenvertrieb GmbH & Co.KG, Breslauer Str. 5, 85386 Eching

Einzelheftbestellung:
VIDEO GAMES Leserservice
PVS, Heiner Fleischmann-Straße 2, 74168 Neckarsulm
Tel.: 07132/969-185, Telefax: 07132/969-190

Vertriebsleitung: Benno Gaab
Leitung Herstellung: Klaus Buck (180)
Technik: Sycom Druckvorstufen GmbH, Hans-Pinsel-Str. 2, 85540 Haar
Druck: Baumann GmbH & Co. KG, E. C. Baumannstr. 5, 95326 Kulmbach

Haftung: Für den Fall, daß in VIDEO GAMES unzutreffende Informationen oder in veröffentlichten Programmen oder Schaltungen Fehler enthalten sein sollten, kommt eine Haftung nur bei grober Fahrlässigkeit des Verlages oder seiner Mitarbeiter in Betracht.

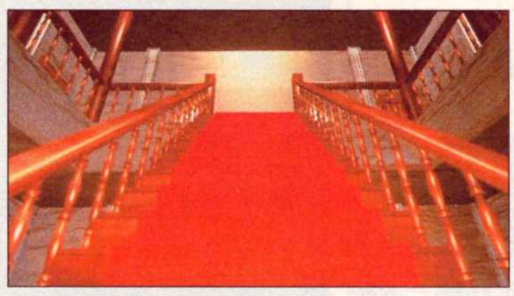
Sonderdruck-Dienst: Klaus Buck (180)

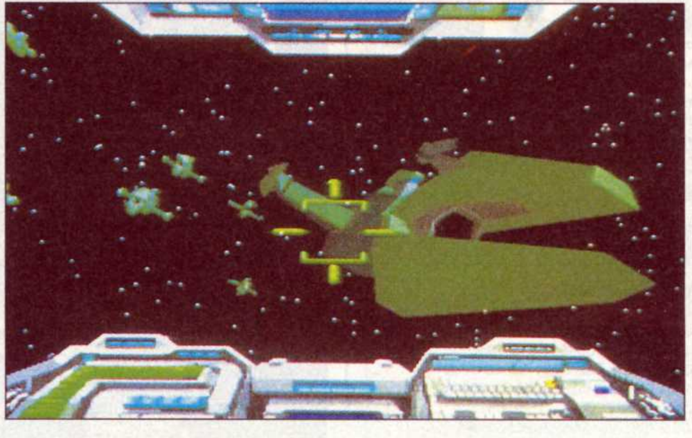
Vorstand: Carl-Franz von Quadt (Vors.), Kenneth Clifford
Verlagsleiter: Wolfram Höfler
Produktionschef: Michael Koeppe
Direktor Zeitschriften: Michael M. Pauly

Anschrift des Verlages:
MagnaMedia Verlag Aktiengesellschaft,
Hans-Pinsel-Str. 2, Postfach 1304, 85531 Haar bei München,
Telefon 089/4613-0, Telefax 089/4613-100

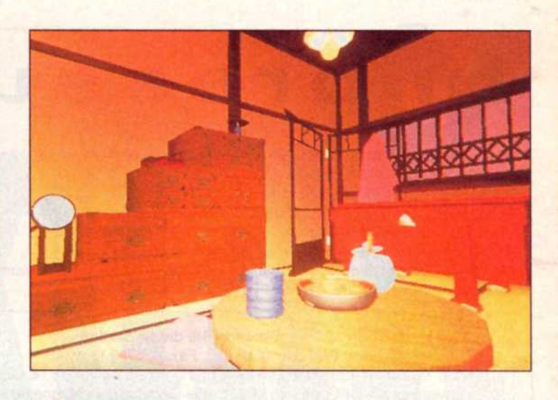
Diese Zeitschrift ist auf chlorfrei gebleichtem Papier mit einem Altpapieranteil von 30 Prozent gedruckt. Die Druckfarben sind schwermetallfrei.

keine Sprites im herkömmlichen Sinn mehr, die nach einem strikten Schema "abgespielt" werden. Jede Bewegung wird als Polygon simultan zur Steuerung berechnet und mit Texturen und Lichteffekten überzogen. Wie in einer Computersimulation laufen die Bilder geschmeidig und weich wie Butter über den Monitor, alles in True Color, versteht sich. Es gibt auch keine Spielebenen, an denen Eure Helden gebunden sind. Ihr könnt Euch frei in einem sich drehenden und zoomenden 3-D-Raum bewegen, wie es im Polygon Beat'em Up *Virtua Fighter* der Fall ist. Zwar stellt man sich einen Menschen optisch anders vor, aber das Geschwindigkeits-Feeling mit 500 bis 700 Polygonen pro Fighter stellt jeden "Straßen-Feger 2" in den Schatten. Laut **Sega** Japan ist *Clockwork Knight* zu 80% und *Virtua Fighter* erst zu 30% fertiggestellt. Preise für Spiele wurden noch nicht festgesetzt, sehr wohl für den *SegaSaturn*: Für weniger als 49 800 Yen (817 Mark) ist man dabei.



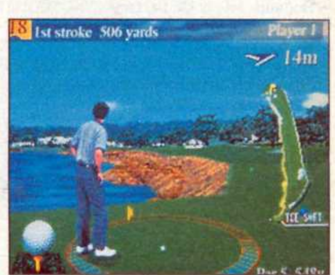


Oben: der Mega CD-Hit Mansion of Hidden Souls
Unten: Ballet Fighter kommt für Super 32X





Der Krimi RAMPO (oben) spielt im alten Japan. Hochmodern zeigt sich Gale Racer (unten).





Oben: Pebble Beach Golf
Unten: Die Story zu Chinese Detective wurde von einem echten Drehbuchautor kreiert

Spezifikation SegaSaturn	
CPU	2 x Hitachi SH-2 32-Bit-RISC
Sound-Prozessor	68 EC 000 (16-Bit)
CD-ROM-Prozessor	Hitachi SH-1 (16 Bit)
DSP	24-Bit
Arbeitsspeicher	16 MBit
Video-RAM	12 MBit
Sound-RAM	4 MBit
CD-Buffer	4 MBit
IPL-ROM	4 MBit
Grafik	16,7 Mio. Farben 900 000 Polygone/Sek. Flat Shading, Gouro Shading, Texture Mapping
Sound	OCM 32-Kanal oder FM 8-Kanal
CD-ROM	Doublespin Intelligent CD
Preis	49 800 Yen (817 Mark)
Erscheinungstermin	November '94

Spezifikation Super 32X	
CPU	2 x Hitachi SH-2 32-Bit RISC-Chip
Co-Prozessoren	68 000 (16 Bit) VDP-Videoprozessor
Grafik	32 768 Farben 50 000 Polygone/Sek. Rotation, Hardware Scaling, Texture Mapping
Speicher	zusätzlich 4 MBit zum MD
Video	Überlagerung von Grafikdaten zum MD
Sound	Stereo, Digital-Audio, programmierbare Sampling-Raten
Preis	14 800 Yen (243 Mark)
Erscheinungstermin	November '94

Das zweite Gerät, das kürzlich von Sega vorgestellt wurde, ist ein Aufsatzgerät für das Mega Drive. Wer also ein solches besitzt, darf sich in Zukunft ebenfalls an der neuen Technologie erfreuen. Unter dem Namen *Super 32X* (bzw. *Genesis 32X* in den USA, *Mega 32X* in Europa) soll dieser zeitgleich zum *SegaSaturn* auf dem internationalen Markt erscheinen. Im Inneren pochen ebenso wie bei seinem großen Bruder, zwei SH-2-Chips und ein zusätzlicher VDP-Videoprozessor. Bis jetzt wurden 16 Spiele angekündigt, die meisten davon Umsetzungen von Automatenspielen. Kostenpunkt für diesen Adapter: 14 800 Yen (243 Mark). Ein durchaus akzeptabler Preis, bedenkt man, daß für eine ausgewachsene Next-Generation-Konsole mehr als 800 Mark hingeblättert werden müssen. Wird sich die Videospieleszene der nahen Zukunft also zu einem Tummelplatz für Reiche und verwöhnte Kids entwickeln? Immerhin werden die neuen Geräte mehr als das Dreifache einer 16-Bit-Konsole kosten. Und einen Preisverfall, wie es im PC-Geschäft gang und gäbe ist, werden wir wohl kaum erwarten können. Die Hersteller hingegen sind sich jetzt schon einig: "Die Next-Generation-Konsole soll ja nicht den 16-Bitter ersetzen. Vielmehr wird sie die derzeitige Produktpalette erweitern. Durch die neue Technologie werden sich nichtgeahnte Möglichkeiten auch für das Mega Drive ergeben, beteuert ein Sprecher von Sega Japan. Hoffen wir, daß er recht behält. *tet*

ZOOL™

TOLLE TREUE-PRÄMIEN!
Auf allen neuen KONAMI-Verpackungen findet Ihr den GOLDEN GAME POINT. Der ist tolle Prämien wert. Info und Sammelpaß direkt bei KONAMI anfordern. Frankierten Umschlag mit Eurer Adresse beilegen.

KONAMI...Golden Game Point...KONAMI...

ZOOL: Der Superstarke VideoSpieleSpaß

SNES

SNES

SNES

Zool
Die intergalaktische Ameise tobt durch die Konsolen

NEU!



NEU!

SUPER NINTENDO
PAL VERSION
SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

Zool, die coole kybernetische Ninja-Ameise der „N"ten Dimension, wirbelt durch 7 irre Level! Wandelnde Weingummis, hinterlistige Lakritzmännchen und launische Honigbienen machen die Bonbonwelt unsicher. In der Musikwelt spielen die Instrumente verrückt und junges Gemüse wird in der Obstwelt zu teuflischen Gegnern.

Aber keine Panik - Zool ist immer voll im Film. Musiknoten verwandeln sich zu Leitern, feste Wände verbergen Geheimwände und jede Menge Trickaufzüge. Das schlägt voll ein. Butterweiches Scrolling, High-Speed-Sprints, bombastischer Sound. Was willst Du mehr?



DISTRIBUTED BY
KONAMI®



KONAMI Videospiele: Adventure – Action – Fun – Intelligenz – Sport gibt's für Nintendo und Sega. Prospekte beim Handel oder direkt bei KONAMI (Deutschland) GmbH, 60406 Frankfurt am Main, Postfach 560 180, Telefon 069 / 95 08 12–0, Telefax 069 / 95 08 12–77

F&P 94/080